DICAS DE MESTRE
É preciso equilibrar o grupo?

ENCONTRO ALEATÓRIO
Do que você realmente gosta num RPG?

LAMASHTU
A Rainha Demônio e seus cultistas

CHEFE DE FASE
Mando quer a sua cabeça

CONTO
Alado, por Marcela Alban

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 162

TESOUROS ANCESTRAIS

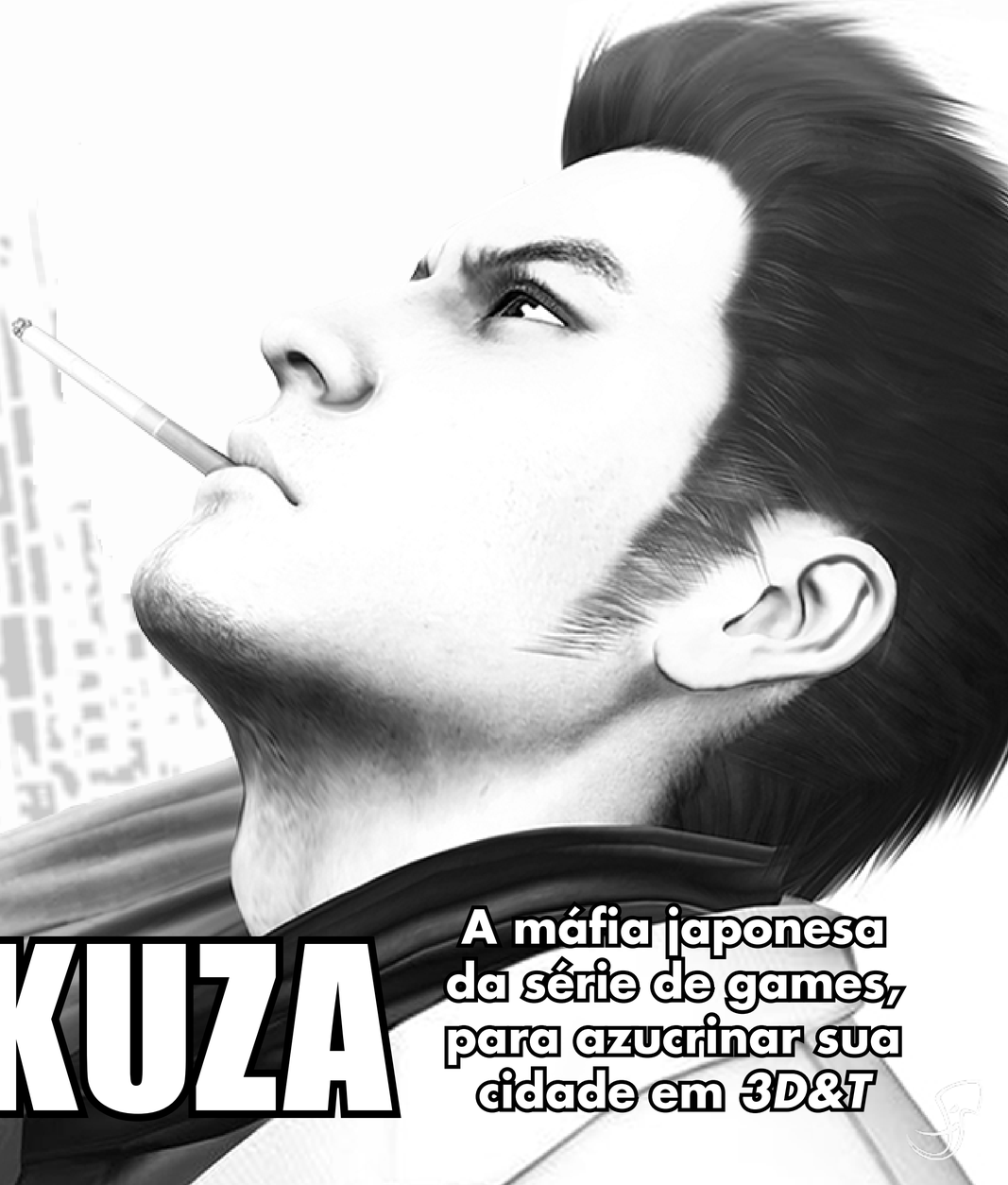
A SEGUNDA PARTE DE *HOLY AVENGER* PARA *T20* E *3D&T*

CAVERNA DO SABER

ENCONTRE O EQUILÍBRIO DOS DESAFIOS EM *T20*

RESENHAS

CYBERPUNK 2077 • *THE MANDALORIAN*

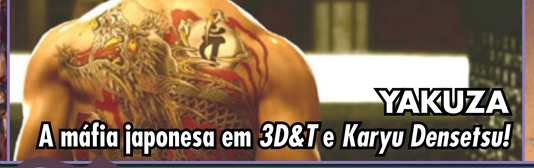


MEMBRO DA YAKUZA

A máfia japonesa da série de games, para azucrinar sua cidade em *3D&T*

DICAS DE MESTRE
É preciso equilibrar o grupo?

ENCONTRO ALEATÓRIO
Do que você realmente gosta num RPG?



YAKUZA
A máfia japonesa em *3D&T* e *Karyu Densetsu!*

CHEFE DE FASE
Mand[illegible] a sua cabeça

CONTO
Alado, por Marcela Alban

BRASIL DRAGÃO

ANO 16 • EDIÇÃO 162

TESOUROS ANCESTRAIS

A SEGUNDA PARTE DE *HOLY AVENGER* PARA *T20* E *3D&T*

CAVERNA DO SABER

ENCONTRE O EQUILÍBRIO DOS DESAFIOS EM *T20*

RESENHAS

CYBERPUNK 2077 • *THE MANDALORIAN*

CULTO DE LAMASHTU

Lamashtu, a Senhora do Genocídio, e seus cultistas mercenários, para *3D&T* e *Tormenta20*

UMA BOA IDEIA

Umas das minhas atuais frases marcantes no podcast da *Dragão Brasil* é "Eu compro coisas". Mas também podia ser "Eu esqueço coisas".

Vocês sabem que eu sempre aproveito este espaço para falar de datas marcantes da minha carreira e da história da *Dragão Brasil*. Pois bem, mês passado deixei passar uma bem importante: a *Dragão* 161 foi minha quinquagésima edição como Editor-Executivo, vejam só!

Isso fez com que eu revisitasse as DBs antigas e descobrisse que minha estreia na revista aconteceu só na edição 21, que tinha *DOOM* para GURPS na capa (antes disso eu só tinha escrito material para a *Só Aventuras*, revista irmã da *Dragão*). Fiz dois artigos nessa minha primeira empreitada: um sobre a raça kenders, de AD&D, e outra adaptando *Arquivo X* (e inventando muita coisa ai no meio) para Storyteller! Seguindo a brincadeira, vi que minha quinquagésima edição como colaborador/editor-assistente foi a DB 70, que tinha como capa *Cross*, uma adaptação de faroeste, com uma cidade original, que já foi inclusive mostrada aqui na nossa *Tesouros Ancestrais*.

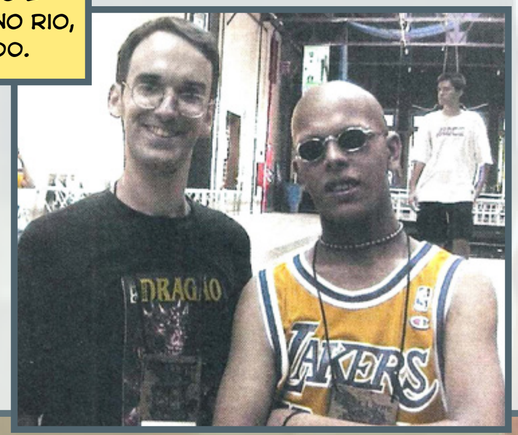
A foto abaixo é da DB 71, mas faz parte da cobertura de um evento no Rio de Janeiro, publicada na edição anterior. Vinte anos a menos, vinte tatuagens a menos, e vários quilos a menos!

A próxima marca é mais complicada: ultrapassar as 111 edições editadas, do meu amigo **Marcelo Cassaro** e me tornar o Editor-Executivo mais longevo desta digníssima revista. Falta um bocado, mas vamos em frente!

Quem vem comigo?

J.M. TREVISAN

SALADINO E TREVISAN, NO RIO, EM 2000.



DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos
www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Felipe Della Corte, Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela

Colaboradores
Textos: Bruno "BURP" Schlatter, Davide Di Benedetto, Eduardo "Cavaleiro Morto", Felipe Della Corte, Glauco Lessa, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcela Alban, Marcelo Cassaro, Marlon Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo de Sá, Samuel Marcelino, Sandro Zambi

Fundo de tela: Samuel Marcelino

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J. M. Trevisan

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apoie a Dragão Brasil
APOIA.se
Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-20 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Recorde RPGístico!

6 Pergaminhos dos Leitores
Este é o caminho (para responder as cartas).

10 Resenhas
Cyberpunk 2077, The Mandalorian.

13 Sir Holand
Ganhar XP não é nada fácil... ou será que é?

14 Dicas de Mestre
Seu grupo precisa mesmo de equilíbrio?

22 Yakuza
A máfia japonesa em *3D&T* e *Karyu Densetsu*!

32 Toolbox
Deixe seus jogadores curiosos para... você vai ver!

38 Gazeta do Reinado
Alguém está atacando heróis do Reinado...

40 Caverna do Saber
Aprenda a ajustar o Nível de Desafio em *T20*.

46 Conto
Alado, por Marcela Alban.

54 Gabinete de Saladino
Os melhores filme de terror e suspense de 2020!

58 Culto de Lamashtu
A Rainha dos Massacres para *T20* e *3D&T*.

66 Encontro Aleatório
Saiba quem você é, para saber do que você gosta.

72 Pequenas Aventuras
Aventureiros perdidos no espaço.

74 Gloriosos Diários
Os resumos de *Fim dos Tempos,* na pena de Arius.

78 Chefe de Fase
Mando vai bater em você e cuidar do bebê Yoda.

82 Tesouros Ancestrais
Holy Avenger, segunda parte da aventura!

114 Amigos de Klunc
Klunc e seus amigos reclusos.

A CAPA

Os fiéis seguidores de Lamashtu vêm atormentando os personagens da campanha *Joias para Lamashtu*, na Twitch da Jambô, já há algum tempo.

Aqui na *Dragão Brasil*, entretanto, ela surge esplendorosa, com seus SEIS braços armados, na pena do genial **Samuel Marcelino**!

Notícias do Bardo

O RPG quebra seu próprio recorde!

RECORDE RPGÍSTICO

O RPG e suas adaptações têm tido grande destaque nos financiamentos coletivos no Brasil. Tormenta20, que arrecadou quase R$ 2 milhões para a produção do novo livro básico do cenário e bateu o recorde nacional, foi apenas o início de uma era de ouro.

Em dezembro de 2020, o game *Ordem Paranormal*, ambientado no mundo de RPG criado por Cellbit, superou este recorde ao levantar mais de R$ 4 milhões. E o novo valor já foi ultrapassado pelo *Nerdcast RPG: Coleção Cthulhu*, campanha que lançará livros inéditos no universo do *Nerdcast RPG* e atualmente soma quase R$ 6 milhões arrecadados. Já é recorde na América Latina!

O objetivo da campanha era publicar um romance de **Leonel Caldela** em dois volumes e uma *graphic novel* de **Fábio Yabu** e **Fred Rubim**. Porém, após bater diversas metas estendidas, foi adicionada à coleção um livro-jogo por **Karen Soarele**, histórias extras na graphic novel e uma adaptação do romance de Caldela para *audiobook*.

Diversos níveis de apoio permitem escolher entre versões mais econômicas, com livros digitais ou físicos em brochura, até versões de luxo, com livros em capa dura e dentro de um box comemorativo — ou até mesmo apoios exclusivos com pertences dos personagens em metal e uma estatueta da Iron Studios.

Desventuras em HQ

Uma das mais surpreendentes e divertidas séries de YouTube relacionadas a RPG é *Desaventureiros*, da galera do canal **Maré Geek**. Essa websérie se auto-define como medieval-tropical, usando de anacronismos divertidos para dar uma cara brasileira à fantasia medieval como estamos acostumados. Indicada a premiações nacionais e internacionais, venceu Melhor Atriz de Comédia e Melhor Maquiagem no RioWebFest.

Agora, com uma série de histórias em quadrinhos, o pessoal da Maré quer contar o que aconteceu antes da série começar. São três histórias de ação, aventura e comédia no mesmo universo da websérie, desenvolvendo seus personagens e temas. *A Balada dos Diamantes Divinos* acompanha a barda Vicky em uma jornada épica; *Voragem* explora uma terra hostil e *Hidra Sem Cabeça* apresenta aventureiros quase tão revoltados quanto a população brasileira. Os quadrinhos estão em financiamento coletivo através do **Catarse**.

Mas tem bankai?

Ceifadores, ou shinigami, são personagens recorrentes de animes e mangás. Desde os personagens estilosos e histórias sem pé nem cabeça de *Bleach* à crítica social escrachada e hilária de *Kyoukai no Rinne*, tem antropomorfização do aspecto da morte para todos os gostos. E agora tem também no RPG.

Hitodama – A Jornada das Almas é um RPG solo baseado em mitos japoneses (menos) e em cultura pop (mais) que coloca o jogador no papel de um shinigami, que realiza missões e acolhe almas. De autoria de **Alexsander Araujo** e ilustrado por **Pamela** e **Patricia Fuca**, *Hitodama* está em financiamento coletivo através do Catarse.

Um futuro retrô

2020 está acabando, e a editora Retropunk promete um monte de licenças para o futuro, entre rostos conhecidos e novidades! Segura essa!

Gangbusters, em sua terceira edição, é um RPG originalmente publicado pela TSR, empresa que criou D&D. É sobre os anos 20 (do século passado) e crime nos Estados Unidos. *City of Mist* é um celebrado jogo sobre pessoas comuns com os poderes de mitos e contos de fada. *Brancalonia* mistura fantasia com faroeste spaghetti. *Retropunk* tem o mesmo nome da editora por pura coincidência e é um jogo cyberpunk de narrativa colaborativa. *Rei Amarelo* aborda horror cósmico. Nossa, se teve mais coisa a gente esqueceu.

Nem todos os títulos são para 2021. Para saber mais, favor cutucar a editora em suas redes sociais.

Aí cê cai

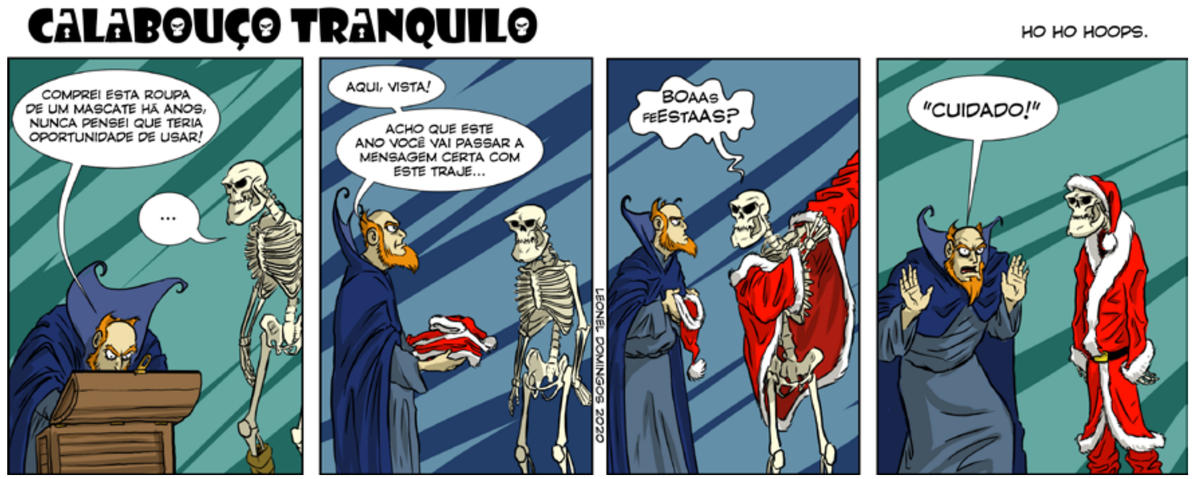
Só duas instituições continuaram funcionando normalmente nesse país durante a pandemia: a *Dragão Brasil* e **Jorge Valpaços**. O autor carioca sempre foi conhecido por sua produção rápida e furiosa, mas em 2020 se superou. Foram vários lançamentos, entre *Magos Lacunares da Torre Púrpura*, *Artefatos de Outro Mundo*, *Ceifadores*, *A Tese da Piada Cruel* e *Sinestesia*. E não vai parar por aí.

Lições — Histórias Entre Mundos, seu mais novo RPG, aborda as histórias isekai — aquelas em que você está na Terra normal que conhecemos, *aí cê cai* num mundo fantástico, recebendo poderes especiais. Tivemos uma matéria sobre esse gênero na DB 160.

Essa empreitada é realizada através do sistema L'Aventure, já utilizado em outros jogos como *Déloyal*, *Arquivos Paranormais* e *Encantos*. Além do livro básico, o financiamento busca viabilizar o romance *Rubro e Roxo*, que se passa no mesmo universo.

O projeto se encontra em financiamento coletivo através do **Catarse**.

O BARDO



PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações, leitores e apoiadores da *Dragão Brasil*. Aqui fala o Mandaloriano. O Paladino não está. Como eu estava de passagem por esta edição, Chefe de Fase e tal, aceitei este contrato para aturar... digo, responder as dúvidas dos leitores. Porque este é o caminho, é como as coisas devem ser, é o que tem pra hoje, etc, etc...

— Paladino! Que besteira é essa? Eu sei que é você com esse capacete comprado no eBay!

— Sabe nada! Eu nunca revelo meu rosto, você não pode saber como me pareço.

— Quem disse?! Aquele Mando já mostrou a fuça mais vezes que o Paladino!

— Hum, é como deve ser. Esse tal Paladino deve ser um guerreiro honrado e fiel a seus códigos. Talvez eu o convide para o clã.

— Não, ele é feio mesmo.

— EU NÃO SOU (cof, cof...) C-com certeza ele é alguém atraente e bem-sucedido com as donzelas. Como deve ser.

— Deve ser bem tonto, isso sim.

Arcanista e Inventor

Saudações Paladino e Paladina. Todo o meu respeito aos dois grandes guerreiros do BEM. Espero que esteja tudo em ordem em vossas vidas. Tenho algumas perguntas sobre Tormenta20.

1) Um dos jogadores é um elfo arcanista e ele gostaria muito de chamar os deuses pelos nomes élficos. Ele já até sabia que Wynna é Dallia para os elfos, mas e os outros deuses? Existe algum lugar onde posso descobrir esses nomes? Até encontrei alguns na internet, mas a lista não tá completa. Fora o fato que a lista de deuses já mudou algumas vezes. E não só em élfico. Gostaria muito dos nomes dos deuses na língua anã e duyshidakk (e talvez em alguma outra). Se não tem deixo aqui minha dica para uma matéria na Dragão.

2) O mapa do livro tá incrível. Mas tem alguma chance de sair um manual com os principais pontos de interesse de Arton? Um mapa das principais cidades, nomes das principais rotas e rios. E como ficou a rota de Vectora, agora que as fronteiras mudaram tanto?

3) Se um arcanista tiver os poderes Fluxo de Mana e Magia Acelerada, ele poderia usar a magia Conjurar Monstro duas vezes na mesma rodada? Pois, ele poderia manter duas magias sustentadas e uma delas poderia ser lançada livre. E se sim, isso quer dizer que ele poderia atacar com os dois monstros na rodada seguinte?

4) Sobre as habilidades de inventor: Fabricar Item Superior, Fabricar Item Mágico e Obra-Prima. Ele sempre fabricará armas? E se eu criar um NPC ou algum jogador criar um inventor, mas ele não for um armeiro? Podendo se focar em alquimia, autômatos ou talvez até outras máquinas como veículos, mesmo assim, sempre serão armas?

5) Com o fato do inventor ser o único que efetivamente "cria coisas", como ficam as histórias em que grandes magos criaram itens extraordinários ou mesmo construtos? Eles nunca existiram? Considero que eles têm alguns níveis de inventor? Ou talvez ainda, que possa sair futuramente alguma regra ou poderes de distinção que possa adaptar isso?

Então um abraço para os dois e um afago no Logginho. Muito obrigado por essa revista maravilhosa! Feliz Gatal e um ano novo maravilhoso!

Hassan Al-Babhki,
Mestre da Guilda Magia e Aço

Muito agradecido por sua mensagem, bom Hassan. Cumprirei meu contrato e responderei suas perguntas para receber minha recompensa.

1) Nem todos os deuses têm nomes diferentes para outras raças, muitos são conhecidos por seus nomes originais. Mas sim, já passa da hora de uma lista atualizada, especialmente agora com mais raças no cenário. Vamos providenciar!

2) O atual livro básico Tormenta20 já inclui um mapa com nomes dos principais pontos de interesse em Arton. Verifique se sua versão é a mais atualizada. Para ainda mais detalhes, incluindo a roda de Vectora, aguarde o acessório Atlas de Arton.

3) Sim. Pagando o custo extra de +4 PM para Magia Acelerada, você pode lançar Conjurar Monstro duas vezes na mesma rodada (uma vez com uma ação padrão, outra com uma ação livre) e, graças à habilidade Fluxo de Mana do arcanista, manter as duas magias ativas durante as rodadas seguintes. E sim, ambos os monstros conjurados podem atacar imediatamente.

4) Além de armas, estes itens também podem ser armaduras, escudos e outros. Qualquer item elegível para receber modificações (ou seja, se tornar um item superior) é afetado por essas habilidades. Você pode, por exemplo, fabricar um veículo com a modificação Aprimorado, que oferece +2 em testes de perícia para operá-lo.

5) Arcanistas focados em fabricar itens mágicos costumam, sim, ter níveis de inventor. Mas também é verdade que regras futuras talvez permitam a grandes magos produzir itens através de outros meios.

— Olha, ele se lembra do Logginho! Que fofo!

— N-não sei de qual gorlogg besta-fera primitiva você está falando.

— Ele pode farejar você, sabia?

— NÃO É como as coisas devem ser!

Druida com Perguntas

Sábio Paladino, me ajuda a trazer equilíbrio para minha mesa... digo, para a natureza!

1) Você pode se beneficiar de benefícios secundários de uma montaria (aumento de dano do lobo e grifo, aumento de resistência do trobo) mesmo sem a estar cavalgando, como se fosse um aliado normal?

2) Um guerreiro com Mestre em Arma quer rolar novamente um Golpe Pessoal Preciso. Ele rola novamente o dado, ou rola dois dados e fica com o maior?

3) Um druida precisa ter necromancia como uma de suas escolas para lançar a magia que aprende com Aspecto do Outono?

4) Um druida com Forma Primal recebe as armas naturais de ambas as formas, ou de apenas uma?

5) A magia Terremoto, quando usada em espaço aberto, abre buracos no chão em que a vítima tem 25% de chance de cair se falhar no teste de resistência. Uma criatura que caia no buraco tem chance de escapar antes que ele se feche?

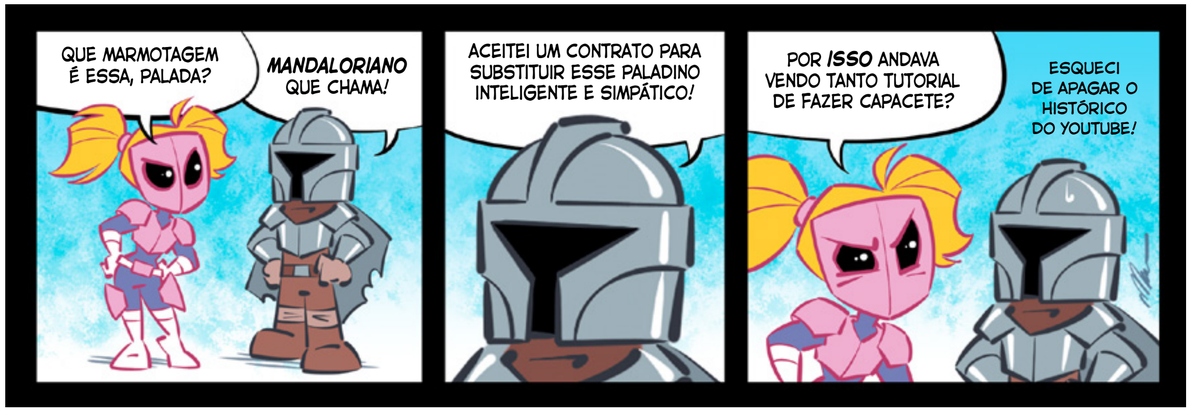
6) O foco do bruxo precisa ser segurado com os dedos, ou ele pode vestir na mão (como uma manopla ou anel)?

7) É possível diferenciar um arcanista mago de um arcanista bruxo em combate? Quão óbvio para os inimigos é o fato de que ele precisa do foco para conjurar sem testes?

Amarílis, dahlan druida de Allihanna querendo dar uma surra nos devotos de Megalokk

1) Você deve estar cavalgando sua montaria para receber seus benefícios, mas pode haver exceções. Um lobo ou grifo pode atacar (aumento de dano) mesmo sem cavaleiro. No entanto, um trobo não pode melhorar a resistência de alguém que não o esteja cavalgando. Como sempre, vale o bom senso e o julgamento do mestre.

2) Note que o efeito Preciso (pagar 1 PM, rolar dois dados e usar o melhor) é aplicado antes da rolagem, enquanto Mestre em Arma (2 PM para rolar novamente) é aplicado depois. Nesse caso o guerreiro paga 1 PM, rola dois dados, escolhe um — e então, se quiser, paga 2 PM para rolar apenas esse dado



outra vez (e deve aceitar o novo resultado, mesmo sendo pior).

3) Não precisa. Esta habilidade permite aprender uma magia de necromancia mesmo que o druida não tenha escolhido esta escola.

4) Apenas uma, aquela que tiver dano melhor. Como diz a descrição da habilidade, bônus iguais não se acumulam.

5) Se uma criatura cai no buraco produzido pela magia, significa que já falhou em seu teste para escapar — só poderá fazê-lo se tiver alguma habilidade que permita rolar de novo. Contudo, como o efeito mortal só acontece no turno seguinte do conjurador, é possível que a vítima seja resgatada por outro personagem (caso a iniciativa deste aconteça antes do buraco fechar).

6) A descrição da habilidade diz que é preciso segurar o foco — ou seja, ele precisa usar os dedos. Anéis e manoplas não servem como foco.

7) Um outro arcanista (bruxo ou não) poderia diferenciar facilmente. Para outras classes, o mestre deveria pedir um teste de Misticismo.

— Essas perguntas ficam cada vez mais complicadas, né, Palada?

— Sim, os leitores estão descobrindo a sofisticação das regras... D-digo, o Paladino não está aqui, senhorita.

— Então essa armadura é feita de beskar indestrutível? Posso testar com uma paulada?

— N-na verdade o aço beskar se tornou obsoleto. Esta é feita de acetato-vinilo de etileno.

— COSPLAY DE E.V.A.!!

Goblins e Soldados

Saudações, heróis paladinescos! Acompanho vocês desde os primórdios (meu irmão ainda tem a primeira edição da revista), mas é a primeira vez que escrevo para tirar dúvidas aqui nos Pergaminhos.

Lendo o Tormenta20, duas coisas não ficaram muito claras para mim:

1) O goblin recebe deslocamento de escalada igual a seu deslocamento terrestre. Isso quer dizer que ele não precisa fazer teste de escalada (assim como deslocamento de voo, por exemplo), ou ele faz o teste mas não move apenas metade, como outras raças?

2) As origens permitem pegar dois benefícios entre perícias e poderes. Origens como soldado, com opção de um poder de combate à sua escolha, pode ser pega duas vezes (dois poderes diferentes)? Ou precisam ser benefícios diferentes, e apenas um poder de combate pode vir dessa origem?

Agradeço pela atenção, sigo acompanhando vocês, sofrendo por não jogar presencialmente devido à pandemia e quase conseguindo convencer minha esposa Melina a jogar RPG comigo!

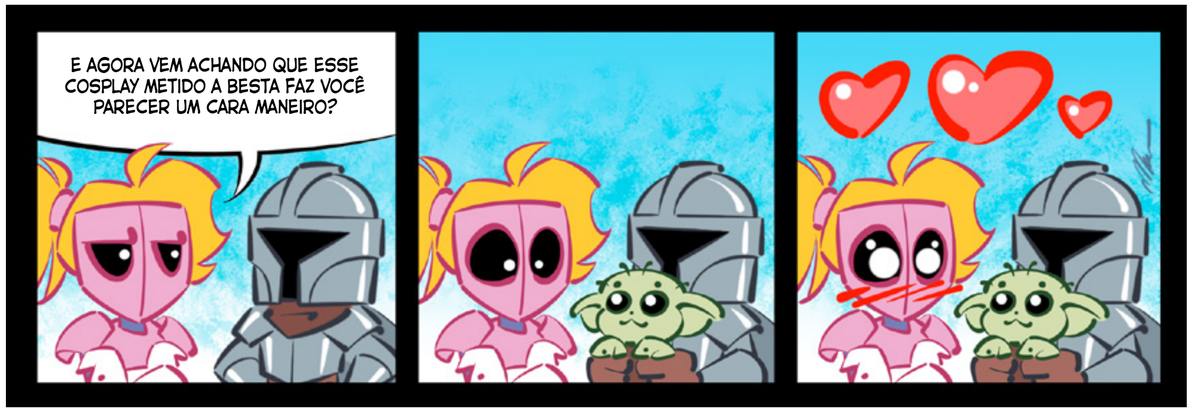
Thiago Cruz, São José dos Campos/SP

1) Um goblin, ou outra criatura com deslocamento de escalada, não precisa fazer testes de Atletismo para escalar e pode fazê-lo em sua velocidade normal. O mestre pode pedir testes apenas em situações difíceis ou perigosas — por exemplo, caso o goblin receba um ataque bem-sucedido durante a escalada.

2) Sim, você pode escolher dois poderes de combate diferentes como seus dois benefícios.

— Joga com ele, Melina!

— Sim, joguem juntos. É como deve ser.



— Aproveita que não está confinada com algum chato de cosplay fingindo que engana alguém!

— . . .

Minha Casa, Meu XP

Caros editores da Dragão Brasil, peço desculpas se estou usando o meio incorreto, mas na verdade eu não gostaria de enviar uma pergunta para o Pergaminhos dos Leitores, e sim fazer uma sugestão de matéria.

Estava fazendo preparativos para narrar as aventuras da Jornada Heroica quando, durante a construção dos personagens, me deparei com uma questão aparentemente sem fundamento, mas que me pareceu relevante para maximizar a introdução: o lugar de origem dos aventureiros. Não me refiro às regiões ou cidades natais de cada um, e sim algo mais simples, suas moradias.

Como alguns deles vivem em Yuvalin desde antes do início da campanha, pensei que pudessem ter uma casa ou apartamento, mas a verdade é que não há regras para isso. Sim, eu posso criar algo básico para se ajustar ao histórico de cada um, mas então pensei que esse problema pode ser mais comum do que imagino, e uma matéria oficial seria muito bem-vinda.

Minha ideia era sugerir uma matéria sobre onde os personagens moravam antes de se tornarem aventureiros, com os custos para pequenas casas, mas isso seria específico demais e talvez não tão abrangente, então pensei que talvez o melhor fosse criar algo que falasse sobre casas e origens de maneira geral — ou a falta delas, se o aventureiro realmente é um andarilho que não tem onde cair morto.

Não acho legal que meus aventureiros — ou qualquer aventureiro — comece apenas com suas armas, equipamentos e as roupas do corpo, mas que tenha um lugar onde viver, porque isso é algo que todos possuímos.

De qualquer forma, agradeço se considerarem essa pequena sugestão, e me desculpem mais uma vez se usei o canal errado.

Marco Guedes

Queridíssimo Marco, é verdade que quase todos os Pergaminhos trazem dúvidas sobre regras — e isso pode levar leitores como você a acreditar que apenas essas perguntas são permitidas. Mas longe disso. Este é um espaço para qualquer outra coisa que você queira perguntar, sugerir, elogiar ou criticar. Fique à vontade. A casa é sua.

E por falar em casa, esse foi justamente o tema da coluna Toolbox na DB 160, um texto bastante completo sobre bases de operações e moradas para os aventureiros. Tenho certeza que vai ajudá-lo.

É possível que você esteja falando sobre outros tipos de morada, algo não envolvido em aventuras, mais relacionado com o passado. Antes de se tornarem aventureiros, como disse. Sendo assim, regras próprias para isso podem surgir — talvez novas origens que tragam consigo alguma opção de moradia. Fique atento.

— Muito fofo esse leitor, todo preocupado se estava sugerindo no lugar errado.

— É como as coisas devem ser.

— Você acha que essa resposta vale pra tudo, né?

— É como as coisas devem ser.

— Está copiando/colando só para economizar digitação, né?

— É como as coisas devem ser.

LENDAS LENDÁRIAS

Algibeira?

A Companhia Nightingale enfrenta inimigos poderosos enquanto Levir, o silfo caçador do grupo, voa com pressa para recuperar gemas mágicas que o grupo deixou para trás. Guardião, um lefou lutador, quer ajudar e grita:

— Levir! Leve minha algibeira!

O jogo é imediatamente parado.

— Gente, o que é uma algibeira?

— É uma pochete medieval!

Wesley Liberato

Pega Ladrão!

O grupo circulava pela cidade. O ladino, um goblin chamado Egz, decidido a ganhar uns trocados, tenta roubar transeuntes, rola mal e acaba sendo visto por guardas. Alega ter sido um engano, mas após outra rolagem ruim os guardas não acreditam. Aparece a barda, esconde o goblin sob sua capa, usa Enganação e convence os guardas a deixar pra lá.

O detalhe é que a barda também rola um teste de Ladinagem contra o próprio goblin! Ela vence a Percepção do ladino e, enquanto o abriga, rouba-lhe alguns Tibares. Quando enfim percebe o sumiço de seu dinheiro, o goblin reage:

— Chama o guarda! Chama o guarda! Me roubaram aqui!

Raphael Levy Lima

RESENHAS

CYBERPUNK 2077

Mais cyber do que punk

Bem-vindo à Nightcity, uma megalópole gigantesca em um mundo futurista, onde a tecnologia extremamente avançada contrasta com as péssimas condições de vida da população geral, oprimida por um sistema de governo fraco e mesquinho, controlado feito fantoche por megacorporações.

E você é só um malandro no meio desse caos tentando ganhar a vida de forma nada honesta.

A nova aventura da CD Projekt Red (série *Witcher*, *Gwent*) foi talvez o jogo mais aguardado da última década. O "hype" criado desde 2013 com o primeiro trailer, fez o jogo vender mais de 5 milhões de cópias até o dia do lançamento, mas também fez as ações da empresa despencarem em 20 pontos nos primeiros dias, por conta de inúmeros *bugs* e problemas de software que o jogo apresentou.

Quem jogou *Witcher 3: Wild Hunt* na semana de lançamento deve lembrar todos os *patches* e *hotfixes* que praticamente transformaram o jogo ao longo dos primeiros meses, como se tivesse sido lançado ainda em beta. Dessa vez a revolta foi tamanha que a empresa chegou a fazer um pronunciamento público pedindo desculpas e garantindo o dinheiro de volta para todos que ficaram insatisfeitos com o produto, além de divulgar datas de atualizações vindouras.

Apesar dos problemas técnicos, *Cyberpunk 2077* está bem longe de ser uma experiência ruim, mas é preciso entender sua proposta para não acabar frustrado.

Em um primeiro momento, é difícil não comparar o jogo com a série *GTA*, afinal Nightcity é cheia de possibilidades de interação, desde perseguir bandidos para clamar recompensas com a polícia até literalmente roubar carros de estranhos arrancando-os do assento.

A sensação de explorar o mundo aberto é bastante imersiva, e fica fácil se perder da trilha de missões principais com tantos cantinhos ocultos e informações novas aparecendo a cada minuto na tela, mas os NPCs do jogo são meio "sem sal" e muitas vezes o jogador acaba ficando restrito a interagir apenas com as cenas encriptadas. A maior parte dos habitantes da cidade repete frases pré-programadas e não reage de forma exatamente realista a situações extremas, como atropelamentos, apesar de existir um sistema de "denúncia de crime" que coloca a polícia em seu encalço quando perturba a ordem.

No que diz respeito à experiência de jogo, é mais fácil falar de Cyberpunk 2077 listando aquilo que o jogo não é. O game não é um *shooter*, mesmo com o modelo de combate sendo o clássico "tiro primeira pessoa" (ou FPS). Os comandos são um tanto "duros" e as armas parecem meio esquisitas, principalmente para quem está acostumado com jogos focados no sistema de tiro, como *Call of Duty* e *Destiny*. Mesmo o modelo de "atirar de cobertura" parece carecer de polimento, pois o jogo usa muito de movimentação automática para decidir se o personagem está ou não se escondendo em uma barreira,

Night City, só que de dia

o que muitas vezes leva à situações um tanto cômicas durante tiroteios, parecendo mais uma troca de disparos entre stormtroopers.

O jogo também não é exatamente um RPG. Apesar de apresentar ao jogador várias camadas de opções de customização, algumas até desnecessariamente complicadas, a maioria das escolhas aborda combates: entre elas, técnicas de infiltração, furtividade, hacks, habilidades de luta corpo a corpo e melhorias para armas de disparo. Mesmo os sistemas de criação e modificação de equipamentos e as famigeradas melhorias cibernéticas influenciam muito mais nas partes de ação do que na construção do personagem em si. São poucos os equipamentos orientados à forma de interagir com o mundo.

Por conta disso, ouso falar que *Cyberpunk 2077* é muito mais um livro-jogo do que um RPG: o game te dá liberdade para escolher como se comportar perante as situações mais tensas, mas não o que fazer no mundo fora das cenas de ação. Diferente de outros RPGs de mundo aberto, como *Skyrim*, em *Cyberpunk* a história claramente segue uma trilha pré-definida, que muda seu curso de acordo com as ações e escolhas do jogador, mas mesmo essas são limitadas e pré-programadas, lembrando muito mais a experiência de jogos "cinematográficos" como *Mass Effect*, *The Last of Us* e, obviamente, *Witcher 3*.

Claro que escolhas diferentes vão tornar a experiência de cada jogo única, mas não afetam realmente o mundo como foi prometido nos últimos anos pelo estúdio. Trilhas diferentes que levam a finais diferentes estão longe de ser uma novidade nos games. O clássico RPG japonês *Chrono Trigger* já executou esse tipo de roteiro com maestria em 1995!

Por fim, o enredo do jogo é bem envolvente e traz personagens interessantes mas, pelo menos até onde cheguei, não faz juz ao gênero que o batiza, sendo muito mais uma história de ação hollywoodiana do que uma crítica social ao modelo capitalista, base fundamental da literatura cyberpunk. Mesmo baseado no RPG *Cyberpunk 2020*, escrito em no final dos anos 1980 por **Mike Pondsmith**, o jogo tem uma visão mais aventuresca, e mostra um mundo um pouco mais brando em relação à atmosfera decadente comum em outras obras do gênero, inclusive no livro de RPG.

Destaque positivo para a atuação e personagem de **Keanu Reeves**, provavelmente a figura mais "punk" do cenário de jogo, que literalmente luta contra o sistema e tem como missão destruir o controle das corporações sobre a população e o governo.

Se você gosta de ação e aventura, com múltiplas opções de história, um sistema de customização de personagem denso, e conseguir superar os problemas do game, Cyberpunk pode ser para você.

FELIPE DELLA CORTE

THE MANDALORIAN

Este é o caminho

***The Mandalorian* é uma mistura de faroeste e filme de samurai no espaço, ambientada dentro da galáxia de *Star Wars*. Mas provavelmente você já sabia disso.**

Umas das garotas-propaganda pioneiras do serviço de streaming Disney+, a série tem sido umas das que mais agitaram a comunidade nerd nos últimos tempos. Não sem razão. É um mega investimento trazendo recursos técnicos e um time criativo de primeira linha. Não seria a primeira vez na história do entretenimento, porém, que uma grande produção com um time dos sonhos fracassa. A despeito do berço de ouro da série, é evidente o amor das pessoas envolvidas. Seja pela paixão de contar uma história dentro daquele universo, seja porque amam cinema e alguns tipos de narrativas que andam ausentes nas telas.

Os mandalorianos não são uma raça e sim uma espécie de cultura e você irá encontrar mais informações sobre estes guerreiros no excelente *Chefe de Fase* escrito por **Thiago Rosa** nesta edição. O interessante é notar a origem deles. De um arremedo de história para a armadura do vilão Boba Fett — um personagem talvez descartável, mas que fez a infância de muitas crianças com seu bonequinho — à mitologia desenvolvida como pano de fundo por **Karen Traviss** em seus romances sobre soldados da república galáctica, às histórias criadas por jogos e animações como *The Old Republic*, *Clone Wars* e *Rebels*, este credo ficcional foi uma das maiores contribuições ao cânone da franquia ficando lado a lado de seus inimigos históricos — os já icônicos Cavaleiros de Jedi.

Mandalorianos são a vitória definitiva de fãs que transformaram suas antigas brincadeiras em cânone e lendas!

As histórias de *The Mandalorian* são extremamente simples — um caçador de recompensas que vaga com um bebê por aí, a la *Lobo Solitário* — mas conseguem juntar boas sequências de ação a moralidades ternas e cheias de significado. Além de serem uma aula de como desenvolver um personagem ao longo dos episódios. Cronologicamente são uma sequência direta de *O Retorno de Jedi* (1983).

O mais legal é que além do trabalho de **John Favreau** (*Homem de Ferro*), a série tem servido como uma "escola de fazer live-action de *Star Wars*" para diretores e diretoras diversos como **Dave Filoni**, **Bryce Dallas Howard**, **Debora Chow**, **Robert Rodriguez**, **Taika Waititi**, **Rick Famuyiwa** e outros. Com certeza veremos muitos destes nomes de novo em outras séries e filmes da franquia. O que é bom, vem muita coisa legal por aí. E não deixa de ter seu revés:

The Mandalorian é a história do protagonista Din Djarin e só. Sabemos que quase todo outro personagem importante que apareça será desenvolvido em outro lugar.

Para quem se interessa pelo processo criativo e bastidores, é fortemente recomendado ver o documentário *Gallery – Star Wars: The Mandalorian*. E, se não fez ainda, engatar logo a primeira temporada da série.

É preciso deixar o queixo cair com o final da segunda!

DAVIDE DI BENEDETTO

DICAS DE MESTRE

Em nome do Equilíbrio

O que é esse tal grupo equilibrado, e por que você não precisa disso

"Se você cortar uma minhoca em cinco partes iguais, cada parte irá treinar em uma classe diferente, com o propósito de formar um grupo de RPG equilibrado para se vingar de você!"

A piada da página ao lado foi publicada originalmente no blog *Fantastically False Facts About Amazing Animals*. Por motivos óbvios, acabou surgindo no grupo de Whats onde eu e outros dinossauros falamos de RPG. Então peguei e roubartilhei em meu Twitter, adicionando o seguinte comentário: *"Claramente uma mentira. Grupo de RPG equilibrado não existe."*

Devido ao considerável engajamento, bem como a necessidade de escrever Dicas de Mestre mais cedo este mês, resolvi dar tratos à bola (podem procurar no Google, crianças, o Tio Palada espera). Ainda, para não usar indevidamente a imagem original aqui na DB, desenhei minha própria versão — afinal de contas, eu sei desenhar um pouco.

O grupo equilibrado. Essa lenda esquiva que muitos juram existir, juram ser a fórmula perfeita para superar todos os desafios. Não há manual básico que não o recomende, não há game multijogador que não o aconselhe. Ou imponha. Já chegamos lá.

Os clássicos da espada e feitiçaria fazem pouco para desfazer o mito, seus grupos são *sempre* variados. *Caverna do Dragão* não repetia aventureiros, quase todas as classes ou arquétipos de D&D tinham ali seu representante (não havia clérigo por pura cautela; na época, *Dungeons & Dragons* enfrentava acusações de ser algum "culto"). *Record of Lodoss War*, a mais perfeita e irretocável representação do RPG em anime (vá discordar bem longe daqui!), não podia ter uma formação mais tradicional: guerreiro, clérigo, mago, ladino, anão, elfa. Seja a primordial Sociedade do Anel, ou os companheiros nas ***Crônicas de Dragonlance***, ou qualquer grupo de qualquer *Final Fantasy*, sempre haverá um personagem melhor preparado para cada desafio na história.

É natural, e sensato, que um RPG também incentive os jogadores a pegar personagens diferentes e formar grupos variados — porque é isso que os designers esperam. Ainda que muitos desafios possam ser vencidos apenas com aço, haverá momentos em que será necessária uma magia, uma cura, uma perícia. Grupo sem conjurador, contra monstros vulneráveis apenas a magia? Problema. Sem ladino na masmorra cheia de armadilhas, portas trancadas e passagens secretas? Problema. Sem clérigo contra a horda de zumbis? Lá vem TPK.

Então, um jogo sempre vai procurar formas de levar os jogadores a adotar funções necessárias, formar o tal grupo equilibrado. O problema acontece quando você é *forçado* a fazer essa escolha, *forçado* a aceitar um papel de que não gosta.

Porque isso viola um dos princípios mais sagrados do RPG: *jogar com o personagem que você quer*.

Grupo equilibrado. O que é?

Você provavelmente já conhece a resposta. Mesmo assim, vamos começar pelo básico. O que faz um grupo ser equilibrado?

Isso depende do jogo, do estilo de campanha e quais desafios são esperados. Se estamos falando de ***Tormenta20*** e similares, estamos falando de histórias no gênero espada e feitiçaria, com ação, perigo e peleja. Haverá mais ou menos momentos de diálogo, momentos de argumentação e debate, investigação e intriga. Mas, assim como nos contos de *Conan, o Bárbaro* (a principal influência de **Gary Gygax** para D&D, conforme sua biografia), é certo que teremos uma ou mais ocasiões para brandir espadas e disparar bolas de fogo.

Se estamos falando puramente de combate, grupo equilibrado é aquele com maior eficiência (em bater) e disponibilidade de opções. Não apenas capaz de causar e tolerar mais dano, mas também lutar em condições variadas contra oponentes variados — em mundos de fantasia, inimigos estranhos é o que não falta. Os heróis devem ser capazes de enfrentar um gigante brutal com milhões de PV, uma gosma quase imune a golpes normais, um golem invulnerável a magias, ou um dragão astuto que expele seu sopro voando a uma distância segura.

Não é sem motivo que, em muitos games, os personagens são classificados como *melee DPS* (dano corpo a corpo), *ranged DPS* (dano à distância), *healer* (curandeiro) e *tank* (tanque). Um grupo que atende a estas funções básicas será eficaz na maioria das lutas.

Outros jogos e estilos, claro, demandam habilidades diferentes. O próprio *T20* e seus parentes são, também, jogos de aventura e exploração. Antes da peleja haverá investigações em busca de pistas e jornadas por lugares exóticos, não raras vezes perigosos. Um bando de combatentes exímios, revestidos com todo o aço encantado que conseguiram comprar, terá pouca chance de atravessar as Montanhas Uivantes ou o Deserto da Perdição, muito menos escalar as Sanguinárias ou cruzar uma área de Tormenta. Mesmo o grupo mais fortemente armado pode acabar detido por uma simples porta trancada, se não houver ladino ou mago com magias certas.

Deixando de lado a fantasia medieval, combates tornam-se mais ou menos frequentes ou necessários — particularmente em RPGs de horror, lutar pode ser o que menos interessa. Em *Vampiro: a Máscara*, jogadores são incentivados a enfrentar seus problemas com influência, manipulação, negociação, sedução e jogos de poder. Resolver as coisas com violência acaba acontecendo, mas tornar isso uma prática frequente deve encurtar sua pós-vida (mesmo que algumas crônicas sejam, sim, bastante focadas em luta). Da mesma forma, qualquer jogador de *Call of Cthulhu* sabe que partir para o ataque contra cultistas e monstros é morte certa. Aqui, a capacidade de decifrar um tomo antigo ou localizar uma passagem secreta é muito mais valiosa que saber disparar uma arma.

Na ficção científica, as diferenças podem ser tão vastas quando *Star Wars* e *Star Trek*. O primeiro cheio de ação, "mais rápido e mais intenso" (conhece a referência?), o segundo mais cerebral e dramático. As atuais séries *The Mandalorian* e *Star Trek: Discovery* estabelecem bem esses estilos distintos. Um grupo de RPG equilibrado para cada campanha vai exigir conjuntos muito diferentes de habilidades. Some ainda jogos como *Cyberpunk 2020, Shadowrun, Aliens RPG, Starfinder, The Expanse*, o iminente *Dune RPG*...

Mesmo jogos de super-heróis como ***Mutantes & Malfeitores*** ou ***3D&T Alpha***, onde combates são uma certeza, também exigem variação. Quando foi a última vez que você viu uma equipe inteira de supers com poderes parecidos? (Image Comics dos anos 90 não conta!)

Combate ou não, um grupo equilibrado é aquele com acesso às habilidades mais relevantes no jogo, estilo ou campanha. É uma lógica inegável. Seja no jogo, seja na vida real, ninguém pode ser bom em tudo — mas qualquer um pode ser bom em alguma coisa. Um grupo com membros especializados em áreas diferentes, na prática, é como um único superpersonagem que tem acesso a todos os poderes do jogo e pode fazer quase qualquer coisa. Mas para isso, cada membro precisa pertencer a uma classe (ou papel, ou arquétipo, ou kit...) diferente: se todos forem só guerreiros, ou magos, ou ladinos, não terão todos os poderes.

Então acabou a conversa, o melhor grupo é o grupo equilibrado, certo?

Sim. Não. Talvez.

Mas equilíbrio é bom mesmo?

Nos tempos do primeiro RPG do mundo, o grupo equilibrado vinha naturalmente. Porque as opções eram bem poucas.

Como você deve saber (porque eu repito aqui a cada 1d4 meses), a primeira versão de D&D tinha sete classes, que na verdade também eram raças. Guerreiro, clérigo, mago, ladrão (todos humanos), anão, halfling, elfo. Os três últimos, então chamados "semi-humanos", na verdade repetiam os anteriores. O anão era um guerreiro, o halfling era um ladino, e o elfo era uma combinação de guerreiro e mago. Então, na prática, eram quatro classes para os quatro papéis.

Como as classes eram todas muito rígidas, quase sem opções de customização (perícias, talentos e poderes só surgiriam anos mais tarde), ninguém queria repetir personagem. Em um grupo típico de 4-5 jogadores, era improvável faltar um representante do quarteto guerreiro-clérigo-mago-ladino. Essa formação parecia natural, chegava a ser intuitiva: cada vez que um novo grupo começava, também começavam as perguntas. Quem vai ser o clérigo? Quem vai ser o mago? Em meus primeiros anos de D&D, não me lembro de uma única vez em que houvesse classes repetidas, ou qualquer das quatro icônicas ausente.

"Mas e se dois jogadores quisessem a mesma classe?" Havia algo interessante em nosso grupo: seguindo algum pacto nunca declarado, algum contrato nunca escrito, cada jogador se apegou a uma classe. Eu sempre joguei com guerreiros, outro sempre jogou com clérigos, outro sempre com ladinos... Então, nunca houve uma única vez em que tivemos um grupo "desequilibrado". Até hoje, mesmo com muito mais opções disponíveis, tenho amigos que ainda preferem esta ou aquela classe.

Isso só mudaria quando migramos para *Advanced Dungeons & Dragons*. Mesmo que os quatro papéis fossem mantidos, agora havia muito mais opções. Mais classes, mais raças, combinações raça/classe. Estilos de combate. Magos especialistas. Clérigos de deuses diferentes. Estavam plantadas as sementes do desequilíbrio: bastava a chegada de algum novo e interessante acessório, como *The Complete Fighter's Handbook*, para que quase todo mundo quisesse ser guerreiro!

Um grupo equilibrado pode ser algo necessário quando o mestre conduz uma aventura pronta (como a *Jornada Heroica: Coração de Rubi*, primeira grande aventura oficial de *T20*) sem aplicar absolutamente *nenhuma* adaptação. Como está, uma aventura pronta prevê um grupo típico, com acesso aos poderes mais representativos do jogo — incluindo magias. Se o grupo *não* segue uma formação clássica, e o mestre não faz *nenhuma* mudança, pode haver problemas. Uma armadilha complexa pode dizimar uma equipe que não inclua um ladino ou inventor. Um morto-vivo poderoso pode ser demais para uma equipe sem clérigo. Um obstáculo intransponível por meios mortais — rio de ácido, abismo sem ponte, barreira invisível... — deixará paralisado um grupo sem arcanista.

Ótimo exemplo de mesa adaptada ao grupo (ou vice-versa) foi a ***Guilda do Macaco***, antiga campanha online com os autores de *Tormenta*. Exceto em alguns pontos da história, quase todos os personagens eram combatentes. Um bárbaro, um paladino, um swashbuckler e um bardo (pobre Kadeen, acumulando encargos como curandeiro e conjurador arcano!). E apesar desse desequilíbrio óbvio, conseguimos atravessar toda a campanha — especialmente porque seu tema principal, a Guerra Artoniana, era mais focado em combate.

Ali houve esforço e boa vontade do mestre para adaptar as situações ao grupo. Nem sempre é o caso, seja porque o mestre é limitado (em capacidade ou vontade), seja porque esse é o estilo do grupo (a aventura é assim, vocês que se virem!). Ainda que cada um jogue como quiser, isso acaba sendo uma pena, um desperdício de uma grande qualidade dos RPGs — ser adaptável às preferências dos jogadores. Abrir mão disso é tornar o RPG de mesa tão limitado quanto os videogames.

Assim chegamos a *Overwatch*.

Deixe essa com o profissional!

Mesmo não sendo nenhum grande fã do gênero FPS, *Overwatch* me ocupou consideráveis 1.124 horas desde seu lançamento (some mais uma, tive que ligar para conferir o número e acabei jogando um poquim). Fui fisgado pelos curtas de animação fantásticos, heróis e vilões divertidos, cenários exuberantes, música sublime, e a visão de um futuro brilhante e otimista (além de um personagem com uma torre automática que não precisa saber atirar muito bem). Cada personagem tem habilidades únicas, mas todos enquadram-se em três papéis: dano, tanque, cura.

Agora vem a parte triste. Com seis jogadores em cada time, o diretor e designer **Jeffrey Kaplan** apregoa em suas lives que a composição ideal são dois de cada papel. No modo de jogo padrão (Jogo Rápido), enquanto os jogadores escolhem seus personagens no menu, avisos irritantes insistem em alertar "só um tanque" ou "nenhum curandeiro". Você pode ignorar os avisos e escolher o personagem que preferir — ou melhor, podia. Uma recente atualização *força* você a escolher um papel antes de jogar, e então o resto do menu fica bloqueado, disponibilizando apenas aqueles na função escolhida.

Isso é terrível. Uma parte essencial de *Overwatch* é poder trocar de personagem durante uma mesma partida — para melhor se adaptar às táticas do time adversário, poder contra-atacar este ou aquele jogador. Agora, com a maior parte do menu travada, isso não é mais possível. Especialmente danoso para mim, que só consigo jogar bem com poucos personagens.

Ok, você ainda pode navegar nos menus e encontrar o "Modo Clássico" onde a limitação não existe. Ainda assim, nada é mais irritante que oferecer muitas opções ao jogador, mas também barrar suas escolhas — no fim, é o mesmo que *não* oferecer muitas opções. É o Jeff apontando o dedo e gritando na sua cara: *"Você vai jogar com o personagem que EU quiser, porque EU fiz o jogo e EU sei o que é melhor, entendeu?!"*

Um jogo ou mestre que diz "olha, para esta aventura o grupo precisa ter um mago" está fazendo a mesma coisa.

E esse não é um problema exclusivo de mestres ou game designers com mania de grandeza — outros jogadores também podem ser tirânicos. Caso clássico do ~~vagabundo~~ jogador que pega Genji, Reaper, McCree ou outro atirador franguinho (com poucos PV), para depois sair disparando mensagens de "precisamos de um curandeiro!" durante toda a partida. *Ele* escolheu seu favorito, mas quer limitar as escolhas dos outros.

Na mesa de RPG isso pode, no fim das contas, não ser problema algum! "Grupo equilibrado" é apenas mais um estilo válido de jogar. Haverá jogadores que, ao modo de antigamente, consultam uns aos outros para saber quem ficará com cada função. Haverá aquela alma solícita perguntando "o que já tem no grupo, o que ainda falta?" com a intenção de preencher espaços vazios. Estes são jogadores mais focados em construir um time eficiente, mais conscientes do trabalho em equipe, buscando um melhor desempenho como grupo. Está errado? Claro que não, cada um joga como quer. É melhor ou pior que um estilo diferente? De jeito nenhum.

Deveria ser uma exigência? Nem que a vaca tenha covid.

Seu herói favorito

No passado, D&D precisava de grupos equilibrados. Talvez ainda precise — por décadas o jogo seguiu nessa busca incessante. Sempre devemos lembrar da infame 4E e sua desastrada tentativa de dar *todos* os papéis e *todos* os poderes a *todos* os personagens. Sabemos bem como acabou.

Com a evolução do RPG, bem como o surgimento de outros títulos e gêneros, o leque de escolhas apenas aumentou. Logo haveria muito mais opções disponíveis do que jogadores no grupo. A possibilidade de faltar alguém em um "papel vital" se tornaria alta. O "grupo equilibrado" não apenas seria impossível, como também *precisava* acabar.

Haveria sistemas como *GURPS, M&M* e *3D&T* — sem a existência de classes ou arquétipos obrigatórios. Personagens construídos do zero, atributos e poderes comprados com pontos, seguindo apenas a imaginação do jogador. Se qualquer personagem pode ser qualquer coisa, como alcançar o equilíbrio? O atual *Manual 3D&T Alpha* orienta grupos a adotar papéis como nos games: atacante, baluarte, dominante, tanque. *GURPS* e *M&M* também sugerem arquétipos, mas são exatamente isso, *sugestões*. Nada obrigatório, nada ancorado em regras.

Império de Jade oferece aconselhamento sutil sobre uma composição equilibrada, recomenda que um sentai com cinco membros contenha 2-3 combatentes, 1-2 conjuradores e 0-1 especialistas. *Tormenta20*, em seu capítulo sobre mestrar, também faz uma breve menção a grupos equilibrados. Poucas linhas, e isso é tudo.

Na verdade, se você prestar atenção, *T20* abandonou qualquer tentativa de equilíbrio por completo! Não há distinção forçada entre aqueles que lutam e aqueles com outras habilidades — por sua alta customização, qualquer classe pode ser mais orientada a combate, ou perícias, ou outras coisas. Cavaleiros, guerreiros e paladinos podem também ter capacidades investigativas ou sociais. Arcanistas, clérigos e inventores podem tanto atuar como suporte como ser combatentes poderosos. Bardos e nobres podem desempenhar seu papel social tradicional, mas também pegar em armas e lutar. Bucaneiros e ladinos podem seguir o caminho da furtividade e malandragem, ou partir para o ataque acrobático ou furtivo.

Talvez o melhor exemplo da diversificação de classes em *T20*, além da renúncia aos papéis tradicionais, sejam seus clérigos — desde as primeiras edições do jogo, sempre houve muita preocupação em torná-los mais que simples curandeiros. Com seus vinte deuses, há sacerdotes de todos os tipos para todos os gostos. Clérigos que lutam bem, lançam magia arcana, têm perícias de ladino, curam mais ainda. Pacifistas ou violentos, justos ou tirânicos, honestos ou trapaceiros, sábios ou loucos. *Tormenta* talvez seja o único RPG em que *todos* os jogadores podem ser clérigos e, mesmo assim, terminar com um grupo muito versátil.

Tormenta20 tem 14 classes, sendo apenas dois conjuradores arcanos (arcanista, bardo) e dois divinos (clérigo, druida). Enquanto outros jogos praticamente demandam um conjurador de cada tipo, em T20 grupos inteiros sem nenhum personagem destas classes são muito mais comuns. E ainda assim, esses grupos serão capazes de superar o que houver pela frente.

(Tá, eu sei, sou um autor de *Tormenta20* e estou sendo tendencioso. O jogo é ótimo, quer que eu faça o quê?!)

A única regra de RPG sagrada, inviolável, para a qual nunca se abrem exceções, é aquela que todos já conhecemos. *RPG deve ser divertido, se você não está se divertindo, está jogando errado.* Pois bem, ser forçado a escolher um personagem que você não quer, *não é* divertido.

Grupo equilibrado não é ruim. Não é crime. Mas sua *imposição*, sim.

Essa obrigação deve ser evitada como a pior das pragas. Se a promessa do RPG é inventar seu herói e viver aventuras de imaginação, a liberdade de escolher seu herói deve ser parte dessa promessa.

Ou, como respondemos no *Overwatch*, *"Pega você o diacho do curandeiro!"*

PALADINO

ALMANAQUE BRASIL DRAGÃO

Acesse dragaobrasil.com.br, faça um apoio turbinado de R$ 69 e garanta seu exemplar desta edição limitada!

SÓ ATÉ 31/12/2021

ROMANCE DE RPG É NA JAMBÔ

Se você quer se divertir com uma história fantástica, ou se busca novas inspirações para a sua mesa de RPG, a Jambô tem o que você precisa. Iniciada em 2006, a linha de Tormenta está cheia de novidades e, desde 2017, somos a editora oficial dos romances de Dungeons & Dragons no Brasil. Escolha seu livro e boa aventura! -- www.jamboeditora.com.br

DUNGEONS & DRAGONS® TORMENTA JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

YAKUZA

Toda a elegância espancadora da máfia japonesa, dos games para *3D&T* e *Karyu Densetsu!*

por Bruno Schlatter

ADAPTAÇÃO

A série *Ryu ga Gotoku* ("como um dragão"), conhecida no ocidente como *Yakuza*, é uma série de jogos desenvolvida pela Sega, cujo primeiro título foi lançado em 2005.

Os jogos acompanham a trajetória dos Tojo, um clã da yakuza, a máfia japonesa, ao longo de mais de uma década, inicialmente através dos olhos do protagonista Kazuma Kiryu, enquanto anda pelas ruas de Tóquio e outras metrópoles japonesas, enfrentando meliantes de rua, resolvendo problemas de estranhos e cantando em bares de karaokê, entre outras coisas.

A série é conhecida por suas tramas cheias de reviravoltas, humor excêntrico, e jogabilidade de mundo aberto, em que você sempre pode desviar da trama principal para cumprir missões secundárias e perder tempo em minijogos — incluindo, entre outros, versões emuladas de clássicos dos arcades da própria Sega. Com o lançamento, em 2020, do seu sétimo jogo principal, a série buscou renovar-se com um novo protagonista, Ichiban Kasuga, e uma nova jogabilidade, inspirada em clássicos dos RPGs japoneses com batalhas por turnos (em particular, uma outra série famosa: *Dragon Quest*)

Além de aventuras no Japão moderno, a série também já explorou cenários e ambientações de outros períodos: há *spin-offs* passados desde o período Edo (1603-1868), durante o *bakumatsu* (a guerra civil que levou ao fim do governo dos xoguns na metade do século XIX), e até durante um apocalipse zumbi! O material deste artigo, assim, pode servir de inspiração para campanhas em contextos muito diversos, desde cenários históricos até cenários orientais fantásticos como Tamu-ra.

A yakuza histórica

A história real da yakuza no Japão é antiga, remontando até o período Edo. Os primeiros grandes grupos criminosos japoneses foram organizados ao redor do tráfico de bens ilegais e casas de jogos e apostas. O próprio nome *yakuza* é derivado de um jogo de cartas, chamado *Oicho-Kabu*, onde um jogador que sacasse 8, 9 e 3 (cujos ideogramas podem ser lidos como *ya*, *ku* e *san*) tinha a pior mão possível.

Com o tempo as organizações cresceram, expandindo suas atividades para áreas como a agiotagem e a cobrança de "taxas de proteção" de estabelecimentos comerciais, e desenvolvendo uma hierarquia complexa de clãs e famílias que por vezes lembra a rigidez de uma monarquia formal. Com a abertura dos portos japoneses e a emigração para outros países na virada dos séculos XIX e XX, sua influência chegou também a outros lugares, como os Estados Unidos, onde é muitas vezes comparada às famílias mafiosas da Cosa Nostra italiana.

Nos dias de hoje, a relação da sociedade japonesa com a yakuza é complexa. Algumas organizações yakuza existem de forma semi-legítima, com liberdade para fazer negócios e transações desde que não pratiquem — ou sejam descobertos praticando — atividades ilícitas. Sua fama de violência e truculência os tornam temidos, e muitos dos seus símbolos reconhecidos — como as belas e enormes tatuagens que fazem nas suas costas e membros — ainda são vistos com receio e preconceito.

Por outro lado, há situações em que as organizações yakuza são vistas sob uma luz mais positiva, apoiando a população mais carente do país em instâncias em que o governo não pode — ou não quer — ajudar. Após os terremotos de Kobe (em 1995) e Tohoku (2011), por exemplo, em muitos locais, foram membros da yakuza que se organizaram e lideraram os esforços de apoio à população. Além disso, eles também acolhem grupos marginalizados que são discriminados no restante da sociedade, como descendentes de coreanos e dos *burakumin*, a casta dos intocáveis da antiga sociedade feudal japonesa.

Toda essa complexidade e ambiguidade se expressa também nas representações de yakuza na cultura popular japonesa. Existe uma longa tradição de histórias envolvendo estes grupos, destacando por vezes a violência e truculência das suas atividades, e em outras o seu apego à hierarquia e suas noções de honra, lealdade e dignidade pessoais. Um gênero de filmes populares sobre yakuza existe desde a época do cinema mudo, atingindo o auge nas décadas de 1960 e 1970. Desde a década de 1980, são também presença constante em filmes de ação ocidentais.

Nos mangás e animes, séries *seinen* famosas como *Crying Freeman* e *Sanctuary*, ambas já publicadas no Brasil, retratam o submundo das famílias criminosas japonesas. E nos videogames, os jogos mais famosos do gênero são os da série *Ryu ga Gotoku/Yakuza*.

Campanhas

Em *3D&T*, uma campanha de Yakuza pode ser iniciada no patamar de **Lutadores** (7 pontos). Personagens iniciantes provavelmente serão recrutas recém ingressos em um clã ou família da organização, realizando missões atrás de prestígio para subir na hierarquia. Se quiser que os personagem já possuam alguma experiência na organização, o mestre pode optar por fazer uma campanha de **Campeões** (10 pontos) ou **Lendas** (12 pontos).

Você pode utilizar as regras de campanhas limitadas do *Manual do Defensor* se quiser mantê-la com os pés no chão, mas não são estritamente necessárias. Mesmo sem utilizá-las, no entanto, este ainda é um cenário mundano, sem poderes sobrenaturais; vantagens muito exageradas ou claramente sobrenaturais, como Área de Batalha, Xamã ou as Escolas de magia, devem ser proibidas.

Poderes de combate extraordinários, por outro lado, podem existir. É esperado que os personagens sejam combatentes eficientes, possivelmente treinados em artes marciais e capazes de enfrentar grandes quantidades de capangas mesmo sem ninguém ao seu lado. Assim, você pode considerar que a vantagem Técnica de Luta é uma vantagem simples, disponível a todos os jogadores mesmo em uma campanha limitada. Você também pode utilizar as regras expandidas, como kata e estilos de luta, que foram publicadas na *Dragão Brasil* 147.

Em *Karyu Densetsu*, uma campanha de *Yakuza* irá requerer alguma adaptação de conceitos. Termos que lidam muito abertamente com o sobrenatural devem ser descritos de formas mais mundanas: Projétil será usado apenas para armas e objetos arremessados (ou, algumas vezes, armas de fogo), nagen será a fadiga de realizar ataques muito poderosos, sincronização é a adrenalina e o sangue quente tomando conta do personagem, e Aura é apenas a sua experiência e capacidade de luta.

Trunfos e técnicas muito claramente sobrenaturais, especialmente as técnicas shintai, devem ser proibidas.

Aquelas que possam ser interpretadas como habilidades mundanas, ainda que extraordinárias — como golpes de artes marciais ou semelhantes —, podem ser aprendidas normalmente.

A vida nas ruas

Boa parte de uma aventura de *Yakuza* se passará nas ruas de diversas metrópoles japonesas. Mais do que aventureiros típicos, seus protagonistas são heróis urbanos, que enfrentam vilões das ruas como mafiosos, traficantes e ladrões, e exploram sua geografia de prédios, bares, restaurantes e atividades variadas.

O cenário tradicional da série é o distrito de **Kamurocho**, o território dominado pelo clã Tojo e suas diversas famílias, onde realizam suas transações e atividades ilícitas. Ele é, na verdade, uma versão fictícia do distrito de Kabukicho, do bairro Shinjuku, em Tóquio, que é um conhecido centro de entretenimento e boemia.

Ao longo da série, é claro, outros locais são visitados, em Tóquio, Osaka, Sapporo, Yokohama e outras cidades japonesas. Em uma campanha de RPG, você pode escolher ambientar suas aventuras em um lugar real ou fictício, talvez até mesmo buscando inspirações mais próximas, em pontos tradicionais de imigração japonesa — como o bairro da Liberdade em São Paulo, por exemplo.

Além de combater meliantes e lidar com as intrigas da yakuza, há diversas outras atividades que você pode fazer nas ruas das cidades. Alguns exemplos:

Bares e restaurantes: muitos estabelecimentos de comidas e bebidas são encontrados pelas ruas japonesas, desde izakayas (bares) e barracas de lámen até restaurantes especializados em sushi e outros pratos de luxo. Em Yakuza, tais locais permitem que o personagem recupere as energias e se prepare para as próximas batalhas.

Em *3D&T*, você pode consumir refeições equivalentes a itens de cura pela metade do preço em PEs (arredondado para cima). A desvantagem é que você precisa consumi-los na hora — nada de pedir um almoço para viagem! (Ou, se o fizer, o custo será o normal). Assim, você só pode recorrer a um restaurante se tiver tempo para isso entre missões importantes, o que fica a critério do mestre.

Parece bonito, mas é tudo palco pra porrada

Você também pode consumir refeições "mágicas" com efeitos diversos, que funcionam como poções, mas custando metade do valor normal em PEs. Uma bebida alcoólica, por exemplo, poderia ter o efeito de uma poção de Marcha da Coragem ou outra equivalente, dando ao personagem um bônus de jogo por até uma hora após o seu consumo.

Em Karyu Densetsu, comer em restaurantes é o equivalente a descansar entre as cenas para recuperar o status Ferido. Você também pode gastar 1 ponto de karma para ganhar um dado de sincronização extra ou um trunfo temporário, aprovado pelo mestre, que funcionará apenas durante a próxima cena.

Casas de jogos: casas de jogo diversos podem ser encontradas pelas ruas, desde cassinos até clubes de jogos de mesa tradicionais como *go*, *shogi* e. *mahjong* Pode ser uma oportunidade de passar o tempo entre missões, ou mesmo de ganhar dinheiro e itens especiais.

Como regra geral, em *3D&T*, jogos competitivos (como go ou shogi) podem ser jogados com um teste disputado estendido. Cada jogador realiza um teste de uma perícia adequada (geralmente Jogos, uma especialização de Esporte) por rodada; cada sucesso de um jogador anula um sucesso do adversário, e o primeiro a conseguir dois sucessos de vantagem é o vencedor. Se quiser algo mais complexo, a *Dragão Brasil* 160 traz regras específicas e dicas de como você pode montar minijogos mais detalhados para a sua mesa.

Em *Karyu Densetsu*, jogos de tabuleiro podem ser realizados com disputas diretas entre os participantes. Normalmente são jogos de estratégia, de forma que o atributo Razão é o mais indicado para os testes, mas o mestre pode permitir uma substituição por Instinto, para um jogo mais rápido e agressivo, ou mesmo Presença, para um jogo focado em blefes e enganações. Jogos com um elemento físico ou de coordenação motora, como certos jogos eletrônicos, podem requerer testes de Agilidade.

Um jogador precisa vencer duas disputas para ser o vencedor de uma partida simples; o mestre pode aumentar o número de vitórias necessárias se quiser um jogo mais longo e tenso. Ele também pode determinar ocupações que ajudem nas rolagens, como Atleta (para jogos físicos), Diplomata (para jogos de interação) ou Trapaceiro (jogos de azar em geral).

Outros jogos — em especial em cassinos, legalizados ou não — são realizados com apostas por rodada. Em *3D&T*, você pode trocar 1 PE por 100 moedas/ienes para apostas. Como regra geral, o jogador ganha um ágio de um quarto das moedas apostadas com um teste Médio de Jogos, e metade com um teste Difícil. Assim, em uma aposta de 100 moedas, ele receberia 25 moedas em um teste Médio, e 50 em um teste Difícil, além de recuperar as que apostou. Em caso de falha, as moedas apostadas são perdidas. Cada teste representa cerca de meia hora de jogo. Quando decidir sair, ele pode converter suas moedas novamente em PEs para gastá-lo em itens especiais e outros objetos.

Novamente, você pode utilizar as regras e dicas da *Dragão Brasil* 160 para desenvolver jogos mais complexos. Se quiser, pode mesmo trazer um baralho de jogo e simular partidas de pôquer, *blackjack* e outros jogos clássicos, ou usar os dados para o tradicional jogo de apostas *cho-han* (em que se deve apostar se o resultado da rolagem de dois dados será par ou ímpar) disputado em casas de jogos administradas por yakuza.

Em *Karyu Densetsu*, você também pode resolver jogos de azar como disputas simples entre os participantes. Presença (para blefes) e Instinto (para sentir os blefes dos adversários) são os atributos mais indicados. Ao final de uma noite de jogos, o mestre pode considerar o seu número de sucessos e fracassos; se o saldo for positivo por uma boa margem (dois ou mais sucessos), ele pode lhe dar temporariamente o trunfo Arsenal, permitindo que você tenha acesso a itens extras durante a próxima cena. Se for negativo, o mestre pode restringir o acesso a itens e equipamentos durante uma cena, uma vez que você precisa cobrir as perdas que teve.

Entretenimento: as ruas japonesas também possuem uma variedade enorme de outros tipos de entretenimento: karaokês, discotecas, fliperamas, pistas de kart... Os jogadores podem frequentar estes locais como lazer, ou como parte de missões dentro da aventura — como entreter um visitante importante de outro clã, ou derrotar um informante em uma disputa de um jogo eletrônico, por exemplo.

Muitas destas atividades não precisam de testes, e podem ser resolvidas apenas com interpretação. Se achar necessário, o mestre pode pedir ao jogador um teste estendido simples: em *3D&T*, faça dois testes de uma perícia adequada, e o número de sucessos determinará o seu resultado. Por exemplo, para cantar uma canção em um bar de karaokê, o personagem precisaria fazer dois testes de Canto (especialização de Artes). Se tiver sucesso em ambos, a canção foi um sucesso: ele acertou o tom e todas as notas corretamente. Com apenas um sucesso, sua apresentação foi razoável, mas não especialmente impressionante. E com duas falhas, terá sido um desastre total.

Em *Karyu Densetsu*, você pode resolver estas atividades com um teste simples, geralmente de Presença (para atividades sociais como karaokê) ou Agilidade (atividades físicas ou jogos eletrônicos), mas podem ser outros atributos que o mestre julgar adequados. O resultado total do teste determina quão bom foi o seu resultado.

Tais atividades de entretenimento não costumam trazer grandes benefícios ao personagem, mas, a critério do mestre, prêmios especiais podem ser obtidos. Um bar de karaokê, por exemplo, pode ter uma premiação especial para a melhor apresentação da noite. Nestes casos, o mestre pode aumentar a dificuldade dos testes, ou decidir que são necessários mais sucessos para atingir o nível exigido.

Mesmo que não haja uma premiação, usar uma noite para o lazer alivia o estresse do personagem, e o deixa mais leve e tranquilo para realizar atividades sérias no dia seguinte. Em *3D&T*, ter uma noite de lazer dá ao personagem de 1 a 3 PEs bônus (role um dado e divida por dois), que não podem ser usados para evolução ou compra de itens, mas apenas usos instantâneos como sucessos e acertos críticos automáticos durante a próxima cena ou combate. Se você usa as regras do *Manual do Defensor*, pode usar o maior Nível de Sucesso conseguido em um teste durante a noite para determinar a quantidade de PEs bônus.

Em *Karyu Densetsu*, uma noite de lazer concede um dado de sincronização bônus, que pode ser usado apenas na próxima cena. Os testes realizados não aumentam a tensão, e o mestre também pode diminuir a tensão da cena em 1 para cada hora gasta com lazer e entretenimento.

Combate de rua

As ruas de Kamurocho e outros distritos dominados pela yakuza possuem muitas atividades pacíficas, mas não são livres de perigos. Por mais que os personagens tentem se ocupar de outras coisas, é quase inevitável que haja um combate contra mafiosos, ladrões ou trambiqueiros que queiram tirar algum tipo de vantagem do grupo.

Para dar conta do ambiente mais caótico e imprevisível que uma briga de rua pode ter, você pode utilizar algumas das regras opcionais a seguir.

Armas improvisadas

Em um combate de rua, vale tudo! Garrafas quebradas, placas, cadeiras, mesas, vasos de plantas – qualquer coisa pode ser usada para aumentar o dano que você causa, e ajudar a derrubar mais rapidamente os adversários.

Em regras, você pode pegar objetos do cenário para usar como armas improvisadas. A quantidade disponível costuma ser restrita; como regra geral, pode-se considerar que sempre há uma arma menor e uma maior disponível em todos os cenários, mas o mestre pode aumentar ou diminuir essa quantidade de acordo com o contexto da cena (uma batalha em um jardim, por exemplo, podem ter muitos vasos e plantas, grandes ou pequenos, que possam ser quebrados na cabeça dos oponentes). Como alternativa, o personagem também pode gastar PEs ou karma para "encontrar" armas improvisadas além do limite estabelecido.

Em *3D&T*, pegar uma arma improvisada requer o uso de um movimento. A partir daí, o personagem receberá um bônus em todos os seus ataques com Força. É possível usá-la para um ataque com Poder de Fogo, mas isso requer que o personagem a arremesse — assim, o bônus valerá apenas para um ataque, e então ela ficará livre para ser pega por outro personagem no cenário.

Caso sofra dano em um acerto crítico quando está com uma arma improvisada, o personagem precisa passar em um teste de Armadura para não derrubá-la, deixando-a à disposição do próximo personagem que quiser apanhá-la. Por fim, armas improvisadas são mais frágeis do que aquelas feitas para o combate: a qualquer momento em que consiga um acerto crítico em um ataque, ou que o oponente consiga um crítico na defesa, a arma se quebra, entorta ou fica de outra forma inutilizada, e não pode mais ser usada por ninguém.

Uma **arma improvisada menor** pode ser uma faca, garrafa quebrada, ou qualquer objeto pequeno que pode causar um dano razoável. Concede um bônus de F ou PdF+1 e aumenta a chance de crítico dos seus ataques em um (passa a ser 5 ou 6 no dado da FA). Pode ser adquirida a qualquer momento por 1 PE.

Uma **arma improvisada maior** pode ser um pedaço de cano, taco de beisebol, ou outro objeto grande e pesado. Ela concede um bônus de FA+1d, e o dado extra *pode* causar um crítico. Pode ser adquirida a qualquer momento por 2 PEs.

Em *Karyu Densetsu*, pegar uma arma improvisada do cenário é uma ação extra. Como uma arma comum, ela aumenta o atributo de dano do personagem em 1 ponto, e também terá pelo menos uma característica à escolha do mestre, geralmente Arremessável, Perigosa (para armas menores, como garrafas quebradas ou facas) ou Pesada (armas maiores como canos e tacos de beisebol). Uma arma improvisada sempre quebra quando o personagem consegue um splash. Você pode encontrar novas armas, além daquelas disponibilizadas pelo mestre, gastando 1 ponto de karma para ativar o cenário.

Enfrentando capangas

Quando enfrenta um grupo muito grande de inimigos, um personagem pode dividir seus ataques para fazer melhor uso da própria força. Ele desfere ataques rápidos, mudando a direção entre cada um, diminuindo o poder deles individualmente para que mais inimigos possam ser abatidos.

Em *3D&T*, gastando um movimento além da ação usada para atacar, você pode dividir o valor da FA por dois, acertando dois oponentes diferentes. Se puder usar mais movimentos — através de Aceleração, por exemplo —, pode aumentar o número de divisões, afetando um número maior de inimigos. Isso é especialmente útil contra grunts, capangas e outros personagens de pouco poder mas que sempre aparecem em grandes números.

Em *Karyu Densetsu*, a possibilidade de lutar contra vários oponentes simultâneos está prevista na regra de retaliação. Você também pode utilizar uma ação extra para atacar mais de um oponente com o mesmo golpe, utilizando os dados descartados na rolagem de ataque e dividindo o dano final entre eles (dano mínimo de 1).

Goro Majima dando uma cotovelada 100% desleal

Sangue quente

Quando você está no meio de um combate, a adrenalina se espalha pelo corpo, o sangue aquece, e seus golpes se tornam cada vez mais potentes — até que você a libera toda em um único ataque tomado de fúria!

Em *3D&T*, você recebe um marcador de sangue quente sempre que rola um acerto crítico. Pode ser uma marca na ficha do personagem, ou um marcador físico como uma ficha plástica, por exemplo. O número máximo de marcadores que você pode possuir é igual à sua Resistência.

Você pode gastar esses marcadores para fazer ataques devastadores utilizando o cenário ao seu redor — arrastando o seu oponente pelo chão, prensando-o na parede, derrubando-o sobre uma mesa ou balcão, etc. O ataque receberá um bônus de FA+1d para cada marcador utilizado, e cada dado rolado *pode* causar um acerto crítico próprio (no entanto, você não recebe mais marcadores quando os gasta em um ataque arrasador).

O sangue quente diminui conforme você apanha. Sempre que sofre dano em um acerto crítico, você *perde* um dos seus marcadores não utilizados.

Em *Karyu Densetsu*, o sangue quente são os dados de sincronização. Em um ataque devastador usando elementos do cenário, você pode rolar dados de sincronização e descartá-los com qualquer resultado, exceto 1, para aumentar o dano. Cada dado descartado aumenta o dano do ataque em 1. O máximo de dados de sincronização que você pode usar desta forma é igual à sua Aura.

Heróis da yakuza

Kazuma Kiryu

Figura lendária dentro da yakuza, Kazuma foi criado em um orfanato mantido por um capitão da família Dojima, do clã Tojo. Entrando muito jovem na organização, sua ascensão meteórica e fúria em combate lhe renderam o apelido Dragão de Dojima.

Kazuma deixou formalmente o clã Tojo em 1995, após ser acusado de matar o patriarca da sua família e condenado a dez anos de prisão. No entanto, por mais que tente levar uma vida pacífica e distante das intrigas da organização, quase sempre acaba puxado de volta para dentro dela, conforme sua fama e status de lenda o fazem ser perseguido por inimigos e aliados..

Fora das conspirações internas do clã, Kazuma administrou e manteve financeiramente por muito tempo o orfanato no qual cresceu. Possui um carinho especial por Haruka, a filha de uma antiga paixão, que ele trata como se fosse a sua própria.

3D&T 24N

F4 (esmagamento) H3 R4 A3 PdF0; 42 PVs 20 PMs.

Vantagens: Boa Fama, Técnica de Luta x5 (Ataque Forte, Ataque Rápido, Ataque Violento, Derrubar, Finta, Golpe de Judô, Investida, Imobilização, Kiai, Um Contra Todos), mestre em Boxe, Judô e Karatê, perícia Esporte, PVs Extras, Vigoroso.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e dos Cavalheiros, Protegido Indefeso (Haruka).

Karyu Densetsu

Conceito: ex-yakuza.

Aura: 3. **Trunfos:** estilo secreto (estilo do Dragão de Dojima), lobo solitário.

Atributos: Agilidade 3, Força 4, Razão 2, Instinto 4, Presença 3, Vontade 4.

Ocupações: Atleta 3, Trapaceiro 1, Vigilante 2.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 11, Limiar de Canalização 5, Limiar de Defesa 10, Limiar de Proteção 9.

Estilo de Luta: Agarrão 1, Bloqueio 2, Combo 1, Evasão 0, Golpe 3, Projétil 0.

Técnicas: Abre Alas, Aura de Batalha, Dragão Nascente (ougi), Estrela Cadente, Finalização (ougi), Imobilização, Queda Distante, Ranbu.

Equipamento: telefone celular.

Especial: uma caixa de Ferido adicional.

Ichiban não bate bem da cabeça mas bate bem na briga

Goro Majima

O "cachorro louco de Shimano" é, assim como Kazuma, uma figura lendária na yakuza. Patriarca da família Majima do clã Tojo, Goro possui a reputação de ser um guerreiro feroz e sagaz, por vezes beirando a insanidade, utilizando diversos tipos de armas, como tacos de beisebol e punhais para vencer seus inimigos.

Sua paciência para funções administrativas, no entanto, é bastante fugaz, e ele frequentemente prefere arranjar desculpas para não participar de reuniões e encontros burocráticos.

Seu relacionamento com Kazuma é complexo, beirando o obsessivo. Sua amizade é antiga, mas Goro o vê principalmente como um rival — alguém que apenas ele, e mais ninguém, tem o direito de matar. Por isso, muitas vezes se vê na posição de protegê-lo contra inimigos; em outras ocasiões, no entanto, pode persegui-lo em segredo e atacá-lo sem aviso.

3D&T 23N

F3 (corte) H4 R3 A2 PdF0; 35 PVs 15 PMs.

Vantagens: Adaptador, Patrono (o clã Tojo), Técnica de Luta x3 (Ataque Forte, Ataque Imprudente, Ataque Violento, Gingado, Investida, Kiai), mestre em Karatê e Break Dance (equivalente a Capoeira), perícia Crime, PVs Extras x2.

Desvantagens: Devoção (proteger ou matar Kazuma), Insano.

Equipamento: punhal *tanto* tradicional (F+1, Magistral, Veloz).

Karyu Densetsu

Conceito: patriarca yakuza.

Aura: 3. **Trunfos:** estilo secreto (estilo do Cachorro Louco de Shimano), mestre de armas (armas perigosas).

Atributos: Agilidade 4, Força 3, Razão 2, Instinto 4, Presença 4, Vontade 3.

Ocupações: Atleta 3, Piloto 1, Trapaceiro 2.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 9, Limiar de Canalização 5, Limiar de Defesa 14, Limiar de Proteção 7.

Estilo de Luta: Agarrão 0, Bloqueio 1, Combo 2, Evasão 3, Golpe 1, Projétil 0.

Técnicas: Abre Alas, Aura de Batalha, Ciclone Humano, Finalização, Finta Desconcertante (ougi), Ginga de Batalha (ougi), Imobilização, Ranbu.

Equipamento: punhal *tanto* (arma perigosa), telefone celular.

Especial: uma caixa de Ferido adicional.

Ichiban Kasuga

Ichiban Kasuga foi encontrado ainda bebê numa casa de massagens de luxo no distrito de Kamurocho, em Tóquio, e criado coletivamente pelos seus funcionários desde então. Na adolescência, após abandonar a escola e perambular por dias pelas ruas, acabou acolhido e empregado pelo patriarca da família Arakawa do clã Tojo.

Ichiban é desde criança fã da franquia *Dragon Quest* de RPGs eletrônicos, e tem muito da sua personalidade e visão de mundo moldados a partir dela. Tenta enxergar a si como um herói de videogame, com uma lealdade inabalável pelos amigos próximos e uma disposição para ajudar os outros sem esperar nada em troca.

Em grande medida devido a essa personalidade, Ichiban aceitou ir para a prisão no lugar de um membro mais alto na hierarquia do clã, assumindo a culpa por um crime que não cometeu. Dezoito anos depois, após ser libertado, encontrou os Tojo em uma situação muito diferente do que estavam quando foi preso.

3D&T 12N

F3 (esmagamento) H2 R3 A1 PdF0; 21 PVs 15 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (F), perícia Esporte, Técnica de Luta (Combo, Bloqueio), Vigoroso.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Insano: Fantasia.

Karyu Densetsu

Conceito: herói em treinamento

Aura: 1. **Trunfos:** incansável, volta por cima.

Atributos: Agilidade 3, Força 4, Razão 2, Instinto 3, Presença 2, Vontade 4.

Ocupações: Atleta 3, Piloto 1, Trapaceiro 1, Vigilante 1.

Atributos Derivados: Barra de Vigor 11, Limiar de Canalização 3, Limiar de Defesa 7, Limiar de Proteção 7.

Estilo de Luta: Agarrão 0, Bloqueio 2, Combo 2, Evasão 0, Golpe 2, Projétil 0.

Técnicas: Abre Alas, Aura de Batalha, Ciclone Humano, Estrela Cadente (ougi), Ranbu.

Equipamento: taco de beisebol do herói de Yokohama (arma pesada), telefone celular.

CLIFFHANGERS

Como criar suspense e fisgar seu público

Todo mundo queria saber o que tinha na escotilha!

TOOLBOX

Depois de escrever algo (romance, HQ, conto...) ou preparar uma aventura de RPG, nossa primeira preocupação é simples: como fazer alguém se interessar? Sem público, nenhuma obra realmente se completa. Ela pode existir na sua cabeça, mas não cumpre a função de diálogo e troca de ideias — a razão de toda essa trabalheira.

Mas, na verdade, não basta *ter* público. Não basta que seu leitor passe pelo primeiro capítulo, que os jogadores compareçam à primeira sessão de jogo. Você precisa *conquistar* o público. Em outras palavras, precisa fazer com que esse pessoal volte de novo e de novo para continuar consumindo o resto da história.

Você pode fazer isso com personagens cativantes, mistérios, estilo fluido... Ou, um dos jeitos mais divertidos, torturando-os. Apresentando algo tão surpreendente e inusitado que o público simplesmente *tem* que saber o que acontece a seguir! Introduzindo viradas de trama que podem mudar tudo, colocando seus heróis em perigos aparentemente inescapáveis.

Hoje vamos estudar um dos truques sujos mais divertidos da ficção, leitores. Vamos nos aprofundar no traiçoeiro mundo dos *cliffhangers*.

"Como nosso herói escapará?"

Mas o que é um cliffhanger? Como funciona? E por que esse nome?

"Cliffhanger", em tradução livre, significa "pessoa que está pendurada em um desfiladeiro" ou ainda "situação em que alguém fica pendurado em um desfiladeiro". O termo se origina nos antigos seriados de cinema, na primeira metade do século 20. Eram filmes curtos que passavam antes das atrações principais. Sendo seriados, tinham continuidade — esperava-se que o público pagasse o ingresso semana após semana para ver como a história continuava. E, para conseguir isso, os roteiristas costumavam acabar cada episódio com o herói num perigo terrível... Como estar pendurado na beira de um penhasco. Quer saber como ele vai escapar dessa? Volte semana que vem.

Embora este seja o tipo de cliffhanger mais básico, o conceito evoluiu muito desde então — e, é claro, já existia antes dos filmes seriados, apenas não dentro de uma fórmula definida. Nesta versão primitiva, o conceito de cliffhanger é simples: você apresenta uma situação aparentemente insolúvel... Mas cuja resposta você conhece. O truque é não deixar muita abertura para que o *público* também note a solução. Isso porque, em princípio, histórias tão primárias não iriam realmente inovar ao matar personagens principais. O *perigo* não era realmente convincente, a não ser para um público muito ingênuo e inexperiente, como crianças. A provocação do cliffhanger, então, não era saber *se* o herói sairia daquela situação, mas *como*. Em sua forma mais crua, o cliffhanger é um pequeno enigma, uma charada que você propõe ao público.

Game of Thrones (tanto os livros quanto a série) tem centenas desses cliffhangers — com o bônus de que muitas vezes temos dúvidas sobre a sobrevivência dos personagens! Quando Tyrion é aprisionado no Ninho da Águia, desconfiamos que ele possa realmente morrer ou ter seu papel na história radicalmente transformado, mas em essência apenas queremos saber como sua esperteza vai resolver a situação. O penúltimo número do arco *Hábitos Perigosos*, de *Hellblazer*, acaba com John Constantine cortando os pulsos e morrendo de câncer, enquanto sua alma é aguardada por ninguém menos que o capeta em pessoa! Sabíamos que ele *sairia* dessa, porque senão a revista acabaria... Mas *como*?

Embora *Game of Thrones* e *Hellblazer* sejam bons exemplos desse tipo de cliffhanger bem utilizado, há muito, muito mais exemplos de usos ruins, forçados ou "baratos" dessa técnica. Inventar um perigo que não possa ser vencido pelos poderes normais do herói e que não tenha uma solução óbvia é difícil! Entram aí os inúmeros cliffhangers da série do Batman de 1966: invariavelmente o Batmóvel era mostrado explodindo, ou a Dupla Dinâmica estava prestes a cair num fosso com ácido, ou um tubarão estava chegando para devorá-los! Qual eram as soluções? Nossos heróis não estavam no carro. Batman consegue sair. Eles usam bat-repelente de tubarões!

Este tipo de cliffhanger é insatisfatório para o público (exceto os muito jovens ou quem está vendo pela paródia, como era o público-alvo dessa versão do Cavaleiro das Trevas) porque não há uma resposta real. Como ele escapou? Escapando. Essencialmente o roteirista enganou o público — nos fez acreditar que Batman estava em risco, quando não estava, ou que ele não tinha capacidade de sair daquela situação por meios normais, quando na verdade tinha. Muitas vezes falamos sobre enganar o público/mentir como algo positivo, mas é só maneira de dizer. O público gosta de ser *surpreendido*, não enganado. Se você diz "o Super-Homem fica sem poderes perto de kryptonita" e a "surpresa" é que

na verdade não fica, você só está mentindo. O público não presumiria nada se *você* não tivesse falado explicitamente.

Outro cliffhanger muito antigo e *muito* cansado é o famoso salvamento de última hora: quando tudo parece perdido, chega a cavalaria! Nos seriados dos anos 1930 e 1940, era literalmente a Sétima Cavalaria americana que chegava para salvar os heróis. Isto não funciona (pelo menos não mais) porque, sendo uma resolução da história que está fora da própria história, é um *"deus ex machina"*. Este tipo de cliffhanger retira agência e protagonismo do herói e depende de muito de uma sincronia perfeita demais por parte dos salvadores.

"Então... É você!"

Mas até agora só falamos do tipo mais básico de cliffhanger, que lida com perigo físico. Muito mais interessante (e mais comum hoje em dia) é o cliffhanger que coloca os personagens numa *situação* imprevisível. Pode ser tanto algo de que eles precisam escapar (como um constrangimento ou uma acusação) quanto algo com o que eles precisam lidar — uma virada de trama verdadeira. Este último tipo é o que mais funciona para manter o público fiel, então vai receber bastante atenção daqui a pouco.

Vamos falar primeiro sobre os cliffhangers que lidam com perigos, digamos, sociais ou intelectuais. Continua havendo aqui a presunção de que tudo vai voltar ao que era antes. Imagine um gráfico: o cliffhanger representa o ponto mais alto da tensão. O início do próximo episódio/capítulo/sessão de jogo começa já neste auge, mantém por um tempo, mas logo a tensão diminui, com a resolução do problema. Então, ao fim, a tensão volta ao zero, quando o status quo é restabelecido, ou atinge outro pico com um novo cliffhanger.

Um excelente exemplo é o tiro no Sr. Burns em *Os Simpsons*. Pela própria natureza do desenho, sabemos que tudo vai voltar ao normal. Contudo, o episódio acaba com a pergunta: quem atirou no Sr. Burns? Assim, o próximo episódio (na temporada seguinte!) já começa no auge da tensão, mas esperamos que esta tensão se resolva e, mais cedo ou mais tarde, a estrutura do desenho volte a ser aquela que conhecemos.

Sitcoms são notórias por acabar temporadas com esse tipo de cliffhanger. Estamos falando cada vez mais de sitcoms nesta coluna, já notaram? É porque elas usam versões bastante "puras" das fórmulas que discutimos, então são ótimos exemplos! Falando especificamente de cliffhangers, sitcoms são como *Os Simpsons*: elas tendem a um "eterno meio", nunca resolvendo totalmente os conflitos até serem canceladas. Assim, quando Ross fala o nome de Rachel no altar (em vez do nome de sua noiva), aguardamos a temporada seguinte para saber *como* isto vai levar à volta do status quo entre Ross e Rachel, sabendo que, mais cedo ou mais tarde, isto *vai* acontecer. Num exemplo um pouco diferente, quando Ted Mosby pede Stella em casamento em *How I Met Your Mother*, sabemos que eles não podem *realmente* casar e ser felizes para sempre, então aguardamos como isso vai dar errado nos próximos episódios. Quer sejam mistérios, quer sejam viradas de trama, estes cliffhangers usam a mesma estrutura do seriado do Batman: introdução de um problema evidentemente temporário. De duração mais longa, pela própria natureza do conflito, mas ainda assim temporário.

Não é difícil introduzir isso numa história. Basta preparar o *timing* (senso de tempo/sincronia) para que o elemento inesperado seja introduzido como última cena. Tenha cuidado apenas para que seu público *saiba* que a nova situação é temporária! Leitores podem se sentir muito frustrados quando algo que eles presumiam ser permanente se mostra apenas transitório. Já jogadores podem não entender o que você espera deles e tentar ativamente manter a nova situação para sempre!

Isso está muito teórico; vamos a alguns exemplos. Digamos que um de seus heróis (seja um personagem na página, seja um aventureiro controlado por um jogador) é um paladino. O público sabe que ele sempre será um paladino, a não ser que algo muito drástico aconteça. Mas então, no fim de um capítulo ou sessão, de repente o paladino perde os poderes! E agora? Por que isso aconteceu? E como ele vai recuperá-los? Entram aí também situações absurdas como troca de corpos/personalidades, transformação em um picles falante e maldições terríveis em geral. Obviamente não vamos acompanhar para sempre personagens em corpos trocados, transformados em picles ou amaldiçoados, então como os heróis vão sair dessa?

Especialmente em RPG, um cliffhanger que quase nunca funciona é a "falsa revelação": digamos que os heróis estão prestes a ter um grande triunfo. Então o vilão mente para eles, dizendo que, se eles fizerem isso, o mundo será destruído! Você acaba a sessão, satisfeito consigo mesmo, imaginando que os jogadores já estão pensando em maneiras de desvendar a mentira para que tudo volte aos eixos. Mas, tendo ouvido a informação da sua boca, eles têm muita dificuldade de separar as intenções do vilão das suas! Em vez de ficarem ansiosos pela *solução* do problema, eles ficam ansiosos por *lidar para sempre* com a nova realidade. A tensão aumentou no gráfico e eles não querem que ela diminua mais! Assim, quando diminuir, isso será fonte de frustração.

Mas nossos jogadores hipotéticos têm razão em algo: em geral é mais interessante quando você não tira algo que gera tensão. Alguns dos melhores cliffhangers não sugerem uma volta ao status quo. A pergunta não é "como eles vão sair dessa?", mas "como vão mudar com isso?".

"Eu sou seu pai"

Esta é a parte mais saborosa dos cliffhangers. Está presente em séries aclamadas como *Lost*, *Breaking Bad* (achou que ela ficaria de fora?) e *Dexter* (ei, *Dexter* era aclamada nas primeiras temporadas...), além de nossos filmes preferidos (*O Império Contra-Ataca*, *Vingadores: Guerra Infinita*), grandes clássicos da literatura (*O Velho e o Mar*) e até os bons e velhos seriados dos anos 1980 e 1990.

Você sabe do que estou falando, não? Em *Lost*, a abertura da escotilha no final da primeira temporada ou a revelação dos *flash-forwards*. Em *Breaking Bad*, Jesse atirando em Gale. Em *Dexter*, a morte de Rita. E, é claro, *"Eu sou seu pai"*! Este tipo de cliffhanger também faz uma pergunta, mas sua resposta é aberta. Em vez de "como os personagens vão resolver isso?" a pergunta é "como os personagens vão lidar com isso?". Soa parecido, mas é totalmente diferente — não há nenhuma expectativa de volta à "normalidade", apenas um aumento de tensão e drama. Se fôssemos imaginar de novo nosso gráfico, depois deste cliffhanger a tensão básica da história aumenta. Mesmo nos momentos mais calmos, ela sempre estará mais alta do que antes do cliffhanger.

Uma maneira fácil de visualizar isso é lembrando de séries antigas, antes dos serviços de *streaming*, que passavam na TV aberta e precisavam inserir quebras para os comerciais. Os episódios eram compostos de vários blocos, mas sempre havia o risco de que, entre um bloco e outro, o espectador zapeasse por outros canais e achasse algo mais interessante para assistir. Assim, a última cena de cada bloco inseria um novo elemento de tensão. Pegue um episódio qualquer de *Arquivo X*, *Buffy*, *Star Trek: A Nova Geração*... Depois da introdução do conflito (muitas vezes sem a presença do elenco principal) vinha a abertura. No próximo bloco, os personagens descobriam sobre o problema, até que surgia uma nova faceta — um monstro se mostrava mais poderoso ou um vilão revelava suas verdadeiras intenções. Depois do comercial, o próximo bloco lidava com esse novo desenvolvimento, acabando com o aumento do que estava em jogo — muitas vezes envolvimento pessoal dos personagens, como um ente querido sequestrado ou alguém do elenco principal diretamente ameaçado. Também podia acontecer a chegada de um novo coadjuvante, mas você entendeu. Cada bloco criava um cliffhanger ao inserir um novo elemento na trama. O penúltimo bloco acabava com a sugestão da resolução do conflito, quando tudo estava pior para os heróis, então o último bloco resolvia tudo, diminuindo a tensão para os níveis iniciais. É claro, em séries que tinham uma história mais ou menos contínua podia haver um novo cliffhanger no fim do episódio, para motivar o espectador a ligar a TV de novo semana que vem.

Uma boa técnica para criar este tipo de cliffhanger é não pensar no cliffhanger em si, mas no resultado final. Em essência, imagine que você quer contar a história que acontece no último bloco do seu seriado, ou na última temporada no caso narrativas mais longas. Como exemplo, vou usar meu próprio *A Lenda de Ruff Ghanor*, mesmo que usar nossas próprias obras possa ser meio brega. Spoilers à frente!

Toda a premissa da saga é que Ruff é o Devorador de Mundos, uma arma dos deuses em forma de gente. A história que eu queria contar era essa: uma pessoa que tenta ao máximo ser boa entra em conflito com sua natureza sobrenatural, com suas falhas e com a necessidade de governar sobre todos para impedir a destruição do mundo. A partir disso, fui *tirando* elementos fundamentais, que eram inseridos apenas no fim de cada volume, como cliffhangers. Assim, todo o primeiro livro é só a história de um jovem clérigo com poderes misteriosos que deve lutar contra um dragão. Eis que, no fim do romance, Ruff fica sabendo que é o Devorador. Elemento inserido, estamos mais próximos da história que eu queria contar. O volume 2 narra a ascensão de Ruff, acabando com ele separado de seu melhor amigo e com sua coroação. Mais um elemento. O volume 3 é a história de como Ruff se torna quase um tirano, governando o mundo todo como única forma de deter sua destruição. E acaba com a revelação de que ele falhou. Os deuses continuam furiosos, o mundo está condenado. *Agora* chegamos onde eu queria desde o começo!

Como você deve ter percebido, a única diferença deste elemento para um *plot twist* normal (que já discutimos em outra coluna) é o momento em que ocorre. Uma virada de trama surpreende o público. Um cliffhanger nestes moldes surpreende o público *e* deixa todos especulando sobre o que vai acontecer. A intenção é que, quando você insere este elemento, seu público fique imaginando como a história vai ser diferente a partir de agora. Por isso é preciso ter cuidado.

Não insira este tipo de cliffhanger se não quiser contar a história que surge dele. Ou pior: se nem tiver pensado nas implicações. Sim, revelar no fim do episódio/sessão/livro que o herói é irmão do vilão vai fazer o público especular...

Não ESSES ninjas

Mas se você não pensou sobre isso, dificilmente vai conseguir corresponder às expectativas que gerou. Lembre-se que, se você tiver sucesso, o público considera sua obra uma diversão. Eles *gostam* de passar tempo envolvidos com a história, então vão se dedicar ativamente a tecer teorias. Vão procurar outros que também querem conversar sobre isso. De repente, você tem as cabeças de várias pessoas criando em cima do elemento que você não sabe como resolver. E, se tentar sair pela tangente, pode até mesmo macular o que já passou. Lembre-se de *Lost*: sabendo que o mistério dos "bad numbers" nunca foi resolvido satisfatoriamente, você consegue aproveitar de verdade os episódios dedicados a criar o mistério?

Às vezes escritores e roteiristas conseguem se safar com cliffhangers não planejados, mas quase nunca por muito tempo. O público tem um faro instintivo para improvisação desesperada. E, quando sente que o escritor está inventando tudo na hora, tem uma tendência ainda maior de procurar furos e dissecar a trama. Pior ainda: isso diminui a verossimilhança da história, pois acaba com a ilusão de que estamos explorando um mundo concreto. Não adianta formular teorias, porque elas nunca estarão certas ou erradas, já que não há resposta. O engajamento diminui drasticamente.

"De repente, ninjas atacam!"

Mas, é claro, existem exceções. Cliffhangers têm a ver com tempo, com ritmo. E, quando o tempo está contra você, mesmo o cliffhanger mais picareta é uma boa arma.

Isto acontece muito com mestres de RPG. Como em geral você não pode testar uma aventura antes de apresentá-la aos jogadores, corre o risco de o que você imaginou como dinâmico e divertido se mostrar chato e maçante. *Todos* já passamos por isso. E, embora eu seja um firme defensor de que o mestre não tem obrigação de ser "bom", ninguém gosta quando algo dá errado. Também pode acontecer com escritores que trabalham em qualquer mídia seriada e têm prazos. Você está acabando um capítulo/episódio e precisa entregá-lo logo, mas não sabe como resolver a trama. Está bloqueado. O que fazer?

Ninjas atacam!

Não precisam ser ninjas. Numa situação de desespero, em que você não tem tempo para pensar bem sobre a trama e descobrir o que realmente está dando errado, uma boa tática é inserir *qualquer* elemento muito surpreendente e dinâmico, então encerrar. Pode ser um combate, desde que não seja um combate normal que os heróis vencem o tempo todo. Pode ser uma revelação: a mãe desaparecida de um deles chega, liderando um batalhão de trolls! Pode ser uma virada completa: o simpático hynne que segurava a tocha na masmorra se mostra um arquimago! Pode ser a inserção de um novo elemento: um anjo surge do céu e diz que a paladina é a escolhida para cumprir uma antiga profecia! Pode ser quase qualquer coisa — quanto mais inusitada, melhor.

A vantagem desta tática é que o cliffhanger, mesmo durando dois minutos ou meia página, domina todo o resto. Este não será mais "o capítulo em que nada acontece", mas "o capítulo em que o rei se volta contra seus cavaleiros". Assim, você tem uma boa chance de consertar o que está errado *retroativamente*... Ou pelo menos iludir o público o bastante para que eles pensem que você fez isso.

Esta é uma medida de último caso, então use-a com parcimônia. No instante em que você apresenta o cliffhanger, sua prioridade número 1 se torna resolvê-lo ou lidar com ele de forma satisfatória. Ouça as especulações do público, se puder. Não incorpore tudo de cara, mas tente pescar as ideias mais instigantes, que não contradigam suas premissas iniciais. Digamos que sua campanha até agora envolveu a busca por um diamante mágico. Os vilões são um círculo de vampiros feiticeiros e os aliados são uma escola de magos que estão lentamente perdendo seus poderes — e desejam o diamante para recuperá-los. Mas, após horas de uma sessão em que os jogadores não estão engajando com *nada*... Ninjas atacam! Então você fecha o livro e encerra o jogo, feliz com o choque nos rostos de seus amigos.

Naturalmente, eles começam a especular. Quem são esses ninjas? Por que estão atacando? A primeira teoria é instigante: um dos vampiros deve ser natural de Tamu-ra e conta com um exército de ninjas e monstros do Império de Jade. Faz sentido, mas há um problema — no fim, isso se resume a "os ninjas foram enviados pelos inimigos que vocês já conheciam". Não é um aumento de tensão, apenas um elemento estético diferente. A segunda teoria certamente aumentaria a tensão: tudo até aqui foi uma grande conspiração, obra de algum vilão desconhecido, vindo de Tamu-ra. Na verdade, tanto os vampiros quanto os magos estão sendo manipulados por este planejador oculto e a busca pelo diamante é só uma cortina de fumaça! Se isso tudo fosse verdade, você seria clamado como um gênio por seus jogadores, já que manteve o segredo todo esse tempo e o revelou de uma maneira bombástica. Mas o problema é óbvio — você precisaria descartar tudo que realmente tinha planejado em nome do mero choque. Isso criaria novas dificuldades, inconsistências e acima de tudo não é a história que você queria contar. A terceira teoria, no entanto, vem a seu resgate: uma jogadora especula que os ninjas foram enviados por um dos magos da escola, na verdade um traidor a serviço dos vampiros! Por que ninjas? Ela não sabe. Talvez porque este mago tenha ligação com o crime organizado de Nitamu-ra?

Esta solução é boa porque introduz um novo elemento que não anula os anteriores. Você não está virando tudo de cabeça para baixo, não está dizendo que *todos* os magos são traidores, apenas um deles. E também não está ancorando toda a campanha a uma outra parte do cenário que nem figurava antes, só inserindo uma localidade a mais. Fazer com que *tudo* se originasse em Tamu-ra seria muito drástico, mas mestrar uma ou duas aventuras no Império de Jade (ou em Nitamu-ra) é uma boa mudança de ares. Para completar, você não adota a teoria da jogadora integralmente, pois isso seria quase uma admissão de que você estava improvisando. Ao longo da semana, você decide que os ninjas foram enviados pelo traidor, mas que ele está a serviço de uma terceira facção, sábios tamuranianos que temem que o diamante caia em mãos erradas. Após o combate, você insere uma aventura em que os heróis vão até Tamu-ra e negociam com os sábios, mostrando que não usarão o diamante para o mal e conseguindo novos aliados. Mais NPCs, mais informações, mais coisas em jogo... Você usou o cliffhanger para aumentar a tensão da campanha inteira. Como deveria ser.

"Não pode ser!"

Mas, é claro, esta coluna foi apenas um disfarce para o que nós *realmente* precisamos discutir! Você não achou que isto era mesmo sobre cliffhangers, não? As pistas estavam na sua frente o tempo todo! E quem me deu a ideia... É alguém muito próximo de *você*.

Aguarde as respostas na coluna do mês que vem!

LEONEL CALDELA

PS: não vai ter resposta nenhuma.

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 92

CAÇA AOS HERÓIS DO REINADO

Uma série de crimes está preocupando os membros da guarda imperial de Deheon, principalmente devido a escolha dos alvos. Heróis renomados estão sendo caçados e mortos por algum assassino extremamente organizado e metódico, cuja real identidade continua um mistério. O único ponto em comum: as vítimas receberam a honraria da Imperial Ordem de Wortar II.

Esta ordem honorífica é concedida apenas àqueles que prestaram um grande serviço à coroa imperial, agindo em favor do mundo de Arton. Ela foi criada pelo primeiro imperador-rei do Reinado, Wortar II, o líder que guiou a aliança dos vários reinos nascentes para refrear a expansão de Yuden, conseguindo junto com o clero de Marah, fundar as bases da grande coalizão de reinos que garantiu a paz por mais de quatrocentos anos.

O símbolo da Imperial Ordem — uma medalha com o brasão de Deheon, o lema do Reino e a inscrição SMRI (Sua Majestade Real Imperial) — foi o único item roubado em todas as cenas dos crimes, uma pista clara da ligação entre os assassinatos.

O número de pessoas que dispõem deste título é restrito e bem conhecido. Como não poderia deixar de ser, muitos deles são pessoas poderosas e influentes.

Não há pistas sobre as motivações do criminoso, mas para evitar que o número de mortos aumente, muitos destes valorosos cidadãos estão tomando providências para garantir a própria segurança.

Como forma de auxílio, grupos de aventureiros foram contratados pela Coroa para investigação, busca e captura de possíveis suspeitos.

Ausência de Shivara incomoda

Como já é de conhecimento do povo, a Rainha-Imperatriz Shivara está desaparecida há quase quatro anos. Desde então, conselheiros e membros da nobreza de Deheon estão governando em meio a uma crise provocada pela possibilidade de sucessão da coroa e agravada pela guerra contra Yuden e os puristas. Batalha esta que já causou prejuízos incalculáveis e cujo futuro ainda é incerto.

Membros de várias famílias importantes do reino estão reivindicando o direito ao trono. Além dos imediatamente ligados, como os Sharpblade de Trebuck, outros nobres com linhagens muito antigas estariam planejando aumentar sua influência para conquistar o direito de reinar sobre a coalizão. Dentre elas, os Wallas de Petrynia e os Vorlat de Ahlen são as mais poderosas. Mas há inúmeras outras.

É inegável que a vontade da maioria é de que a própria Shivara regresse ao trono, ainda que tal possibilidade seja cada dia mais improvável. Um golpe para a tomada da coroa só não ocorreu graças à intervenção direta de Hennd Kalamar, sumo sacerdote de Valkaria, que está usando a influência e o poder do seu título para manter o trono vago.

Muitos questionam este aparente gesto de bondade e amizade para com a Rainha-Imperatriz. Rumores nos corredores do palácio pregam que Hennd também está jogando, alimentando a ganância dos nobres com a possibilidade de reinar. Há quem diga até que ele está gostando do poder, e estaria apto a assumir a vaga em definitivo muito em breve. Uma jogada digna do representante máximo da Deusa da Ambição.

Um mago do gelo insano?

Hershire, no Império de Tauron, sempre foi um reino pequeno e quase inexpressivo na política do Reinado. Mesmo após a criação da receita do gorad, o doce que se tornou muito popular entre a nobreza de toda Arton, muito pouco mudou para a população em geral. Exceto, é claro, que graças a iguaria alguns habitantes dessas terras enriqueceram muito.

Dentre estes, Riyeze Colltran, mago real do regente Jedmah Roddenphord, foi um que soube aproveitar as oportunidades. Sua especialidade, magias envolvendo gelo e frio, foi vital para o desenvolvimento de métodos que permitiam que o gorad fosse mantido em baixas temperaturas por mais tempo, chegando ainda fresco nas grandes capitais ao sul. Riyeze também foi o responsável pela criação e manutenção das magias de proteção que mantém as receitas de gorad em segredo.

Foi temendo que o mago pudesse acumular poder demais e procurando garantir o futuro da própria casa que Jedmah indicou o filho, Judah, como aprendiz do velho mago — papel este que desempenhou por quase duas décadas.

Entretanto, alguma coisa aconteceu com Judah recentemente. Tantos anos utilizando magias de proteção e controle de mentes podem ter afetado a sanidade do príncipe mago, que é visto cada vez mais calado e recluso, além de apresentar momentos de fúria e descontrole, seguidos de longa apatia. E apesar de ainda se apresentar como aprendiz de Colltran, muitos acreditam que o jovem Roddenphord já tenha superado o mestre no domínio dos caminhos do gelo.

Vale lembrar que Judah é o próximo na linha sucessória do reino, e não se sabe se essa doença pode afetar a continuidade da família na regência.

O Compêndio do Dragão

Um grupo de clérigos de Tanna-Toh se reuniu recentemente nas imediações da Caverna do Saber, em Yuden, para discutir a criação de um até então inédito compêndio. Trata-se de um livro que irá trazer estudos acerca de tudo o que se conhece sobre uma criatura muito especial: o Dragão Brasil!

Este lendário dragão em brasa — que já foi mencionado aqui mesmo na *Gazeta do Reinado* — vive próximo da Pondsmânia, o reino das fadas. E como todo dragão que se preze, a fantástica criatura reúne em torno de si uma quantidade imensurável de lendas e histórias. Apelidado carinhosamente de *Almanaque Dragão Brasil*, o livro deverá passar pelo crivo de um seleto grupo de conselheiros. Neste momento, você deve estar se perguntando quem são. Bem, talvez você possa ser um deles!

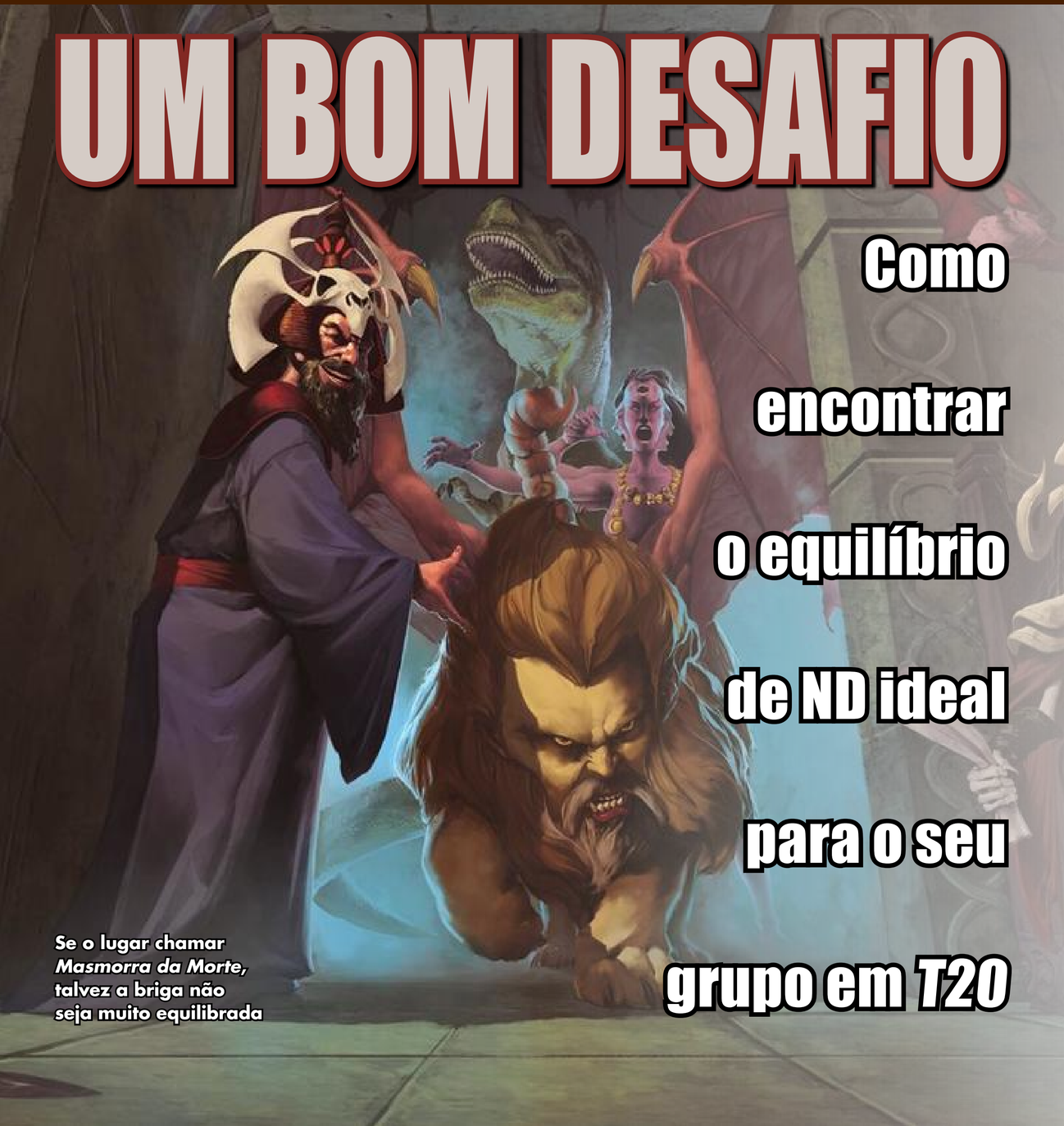
Descubra mais sobre em www.dragaobrasil.com.br!

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

UM BOM DESAFIO

Como encontrar o equilíbrio de ND ideal para o seu grupo em *T20*



Se o lugar chamar *Masmorra da Morte*, talvez a briga não seja muito equilibrada

Ah, eu adoro o som do choro dos jogadores pela manhã! Piadas à parte, muitos mestres vêm relatando dificuldades de entender a mecânica por trás dos Níveis de Desafio e como balancear um encontro em *Tormenta20* para que seja desafiador sem se tornar potencialmente fatal. Por isso, resolvi explicar alguns pontos importantes e criar um roteiro simplificado que expande um pouco as opções do Capítulo 7.

É preciso ter em mente que *Tormenta20* é um **sistema novo**, por maiores que sejam as similaridades com seus irmãos mais velhos como *TRPG* e *Império de Jade*. Então é não só normal como esperado que mesmo jogadores veteranos patinem um pouco para encontrar o equilíbrio em suas mesas.

O segredo é lembrar das palavras de **Bruce Lee**: esvazie sua mente. Se liberte dos conceitos dos sistemas anteriores e de outros baseados no Sistema D20 e se concentre em compreender a nova proposta. Começando principalmente com o modelo de cenas.

Mais filme do que videogame

Em *Tormenta20* a medida de tempo de jogo por cenas se tornou algo muitíssimo importante, praticamente central no caso de algumas mecânicas. Essa divisão também influencia a maneira como se constroem encontros e combates no sistema. Cada cena de Desafio, seja ou não um combate, deve ser pensada como um clímax. É o momento que os personagens são colocados à prova, e precisam gastar seus recursos e dar seu melhor para progredir na aventura. Por isso, a média de desafios que um grupo tende a enfrentar antes de um descanso é de 1 ou 2.

Imagine um filme que só tem cenas de ação, tiroteio e perseguição o tempo todo, sem nenhuma pausa para respirar. Coitados dos heróis! Por isso que o ND leva sempre em consideração que os personagens chegam preparados e descansados para o encontro. Uma situação diferente disso quase sempre precisa e um ajuste de dificuldade, como indicado na página 268 de *Tormenta20*.

E como determinar esse tipo de ajuste então? Bom, aí chegamos na principal regra sobre os Níveis de Desafio.

O ND é um **guia**, não uma **regra**.

Antes de tudo, precisamos entender a principal característica da ciência que rege o cálculo de Nível de Desafio no sistema: ela não existe. Criar um algoritmo capaz de quantificar de forma matemática o ajuste de dificuldade levando em consideração todas as variáveis do jogo — além da criatividade dos jogadores — seria totalmente impossível. Ainda mais em um jogo de interpretação, que não conta com as limitações técnicas de um videogame ou mesmo de um jogo de tabuleiro padrão

Quando a equipe de design atribui um Nível de Desafio para uma criatura ou perigo (como uma armadilha), se tem como parâmetro que a ameaça irá demandar um certo sacrifício em pontos de vida e mana, além de um pouco de estratégia, de um grupo de quatro personagens com nível médio igual ao ND proposto. No entanto, essa estimativa é composta por uma série de informações, nem todas quantificáveis, que variam amplamente de grupo para grupo! Por isso, é muito mais importante que o mestre entenda a *filosofia* das variáveis envolvidas do que sua matemática de sistema.

Composição do grupo

O livro básico de *T20* fala sobre ajustar o ND do encontro baseado no número de jogadores e em seu "nível de poder" — que compreende desde seus recursos, como equipamento superior e encantado, até o nível de otimização da ficha — mas também é preciso levar em consideração as classes e funções de personagens que os jogadores escolheram. Não existe grupo ideal ou balanceado, mas existe a dose certa de desafio para cada grupo.

Se as classes (e poderes) escolhidos pelos jogadores são mais voltados para o combate, como guerreiros, cavaleiros e lutadores, o "nível de poder" do grupo em situações que podem ser resolvidas no tapa claramente é mais forte, o que deixa o mestre mais livre para se arriscar com o ND. Mas o mesmo grupo teria muita dificuldade em desafios de perícias ou situações sociais, então um Perigo Complexo que envolve descobrir quem é o espião infiltrado na festa antes que ele assassine o duque é muito mais difícil para essa composição!

Leve sempre em consideração o estilo de jogo e o objetivo com o qual o personagem foi montado: cada classe brilha em situações diferentes, e simplesmente apelar para um ponto fraco da composição, apesar de eficiente para aumentar a dificuldade, pode ser frustrante para a maioria dos jogadores. Por isso é sempre melhor considerar a ND dos encontros baseados especificamente em seu grupo de jogo, aumentando ou diminuindo conforme julgar necessário.

CAVERNA DO SABER

Possíveis ajustes: se o grupo tiver majoritariamente classes com poderes pouco focados no desafio, considere um ajuste de ND -1. Caso contrário, um ajuste de +1 ou +2 pode ser necessário.

Ambiente e circunstâncias

Como explicado no livro, combates não acontecem no vácuo (pelo menos nem sempre) e são amplamente afetados pelo ambiente e circunstâncias apresentados na cena.

Sendo assim, a mesma criatura pode apresentar NDs diferentes dependendo da situação do encontro. Um wyvern encurralado numa caverna ou numa sala fechada é bem menos perigoso do que em um campo aberto, onde pode se manter longe dos personagens e usar ataques rasantes!

Isso vale para muitas situações simples, como enfrentar criaturas aquáticas em um local submerso ou ameaças imunes a frio em um clima congelante, até cenas mais dramáticas que envolvem lutar contra criaturas voadoras a bordo de um balão! Nesses casos é importante ter em mente os recursos dos personagens para determinar o ND: se todos forem capazes de voar de alguma forma, a "vantagem" das criaturas desaparece!

Possíveis ajustes: se os oponentes tiverem uma vantagem significativa sobre os personagens, como estarem em seu habitat ou em posições fortificadas, aumente o ND em 1.

Experiência dos jogadores

Grupos veteranos tendem a enxergar o jogo de uma forma mais complexa do que os iniciantes, sendo mais criativos em suas abordagens e mais empenhados em suas escolhas de personagem, criando os famigerados "combos".Por isso é preciso dosar o ND dos encontros levando em consideração o quanto do jogo de RPG e do sistema seus jogadores conhecem, mas sem ultrapassar os limites do "meta-jogo": que é quando um jogador usa de seus conhecimentos técnicos do sistema para tomar ações e decisões que extrapolam o personagem.

Basear os encontros no "meta-jogo" é sempre uma ideia ruim, pois coloca em xeque a parte de interpretação do jogo, mas também é importante lembrar que jogadores experientes vão "sacar" seus planos mais rápido e com mais facilidade.

Escolhendo oponentes

Ok, agora que já deu pra entender mais a fundo como os indicativos de Nível de Desafio funcionam, hora de uma aplicação um pouco mais prática. Como escolher o monstro certo para moer seus PJ?

Tipo e Nível

O tipo de uma criatura define seus PV, PM e suas habilidades mais básicas, como visão no escuro e resistências elementais. É importante decidir o tipo de acordo com a cena, o ambiente e as habilidades do grupo — criaturas tipo Monstro geralmente são mais brutais, com PVs altos e ataques poderosos, enquanto mortos-vivos têm diversos tipos de imunidades.

O mesmo vale para o Nível. Em geral, o ND médio de uma criatura é aproximadamente 1.5x seu nível, mas pode subir para 1.8x ou mesmo 2x se a criatura tiver muitas habilidades especiais poderosas.

O mais interessante é sempre usar essas informações para criar uma atmosfera envolvente e tirar o melhor do desafio em termos mecânicos, tornando o combate muito mais do que uma corrida para zerar os Pontos de Vida.

Vantagens

Um encontro de combate é amplamente influenciado pelos arredores e o mestre deve sempre levar isso em consideração. Usar vantagens de terreno natural ou mesmo armadilhas e encantamentos preparados com antecedência são táticas não só válidas como muito encorajadas!

Vamos pegar como exemplo uma Turba de Zumbis, uma criatura tipo bando de ND2. Enfrentada em um local comum, como um cemitério, não apresenta tanto perigo. Porém, o mesmo encontro em um charco em que os personagens não podem se mover rapidamente e os zumbis podem se aproveitar de sua vantagem de não respirar para agarrar e afogar os personagens já se torna uma cena muito mais perigosa, adicionando +1 ao ND.

Habilidades Especiais

Muito além de números e dados de dano, as habilidades especiais são decisivas na hora de determinar o ND de uma criatura. Um monstro "fraco" em atributos mas capaz de envenenar ou adoecer seus alvos é mais perigoso do que um monstro que só tem ataques poderosos! Considere sempre as habilidades, ofensivas e defensivas, que podem prejudicar os PJs — caso o monstro tenha resistências que só podem ser superadas com um tipo de dano que nenhum dos personagens possui, por exemplo, o encontro pode ser impossível e totalmente frustrante.

Não se acanhe em adicionar ou modificar as habilidades de criaturas para ajustar o ND para cima ou para baixo, alterando CD e dados de dano por exemplo. Pode ser mais efetivo do que mexer nos níveis da ficha.

Quantidade de inimigos

Em geral, aumentar o número de inimigos é um bom jeito de aumentar o ND de um encontro de forma simples, mas essa ideia pode sair pela culatra e multiplicar também o trabalho do mestre em controlar diversos personagens diferentes, além de deixar a rodada de combate muito longa e arrastada.

Em *T20*, uma maneira mais simples de criar um "combate em massa" para os jogadores é utilizar criaturas do tipo Bando, como a Turba de Zumbis e a Falange de Esqueletos. Tecnicamente, é possível criar um Bando usando qualquer criatura (veja no box), mas é preciso ter cuidado nas escolhas, pois enfrentar um bando de Kobolds é bem diferente de um Bando de Dragões!

Se você quiser criar a situação clássica de que os jogadores estão enfrentando lacaios antes de confrontar o grande chefão, usar um ou dois bandos de ND abaixo do grupo é mais simples do que encher a sala com uma dúzia de criaturas do mesmo tipo.

Cuidado: Perigo!

Além de criaturas, armadilhas e perigos naturais também compõe boa parte dos desafios que o aventureiros enfrentam em *Tormenta20*. Determinar o ND desses Perigos, Simples ou Complexos, é um pouco diferente da maneira que olhamos para criaturas. Um Perigo geralmente requer um ou mais testes de perícia para ser superado. Isso significa que o fator mais importante para seu Nível de Desafio é a CD pedida nos testes. Para isso, precisamos olhar com atenção os cálculos de bônus de perícias.

Usaremos como exemplo o clássico fosso com estacas afiadas no fundo. O dano médio da armadilha é 24 (6d6 da queda, 2d4+5 das estacas), o suficiente para derrubar a maioria dos personagens com até 3 níveis, então seria razoável o ND dessa armadilha ser 3. No entanto, a CD tanto para evitar como para encontrar a armadilha é 20, um valor que pode parecer alto para personagens que não são treinados em Reflexos nem tem capacidades de encontrar armadilhas usando Investigação ou Ladinagem, mas um ladino de 2° nível, treinado em todas essas perícias, sendo Destreza e Inteligência seus atributos principais da classe (presumindo ao menos 16 pela compra de pontos), faz os testes com um bônus inicial de +5. Utilizando recursos como Especialista, e a ajuda de aliados com poderes como Inspiração do Bardo ou Gritar Ordens do Nobre, esse bônus pode tranquilamente ultrapassar +10!

Assim, a ND da armadilha pode ser baixada para 2 sem grandes problemas. Como com as criaturas, é sempre necessário supor que o ND está levando em conta um grupo de quatro personagens, e não um PJ sozinho. A cooperação entre os jogadores é um fator chave para vencer desafios, principalmente Perigos Complexos.

Criaturas tipo Bando

Para criar um bando, aplique o modelo a seguir a uma criatura.

Nível de Desafio. Igual ao da criatura +4.

Tamanho. Aumenta em uma categoria. Esta mudança afeta testes de Furtividade e manobras de combate, mas não o tamanho das armas ou armas naturais que o bando usa.

Pontos de Vida. Igual a cinco vezes os PVs da criatura original.

Ataques. Recebe +10 em ataques e causa o dobro do dano.

Habilidades. Pode receber as seguintes:

Ataque em Bando. Se um ataque do bando exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque do bando errar, ele ainda assim causa metade do dano.

Forma Coletiva. O bando é imune a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia Raio do Enfraquecimento, mas sofre 50% a mais de dano de efeitos de área, como uma Bola de Fogo. Um personagem com o poder Trespassar que acerte um bando pode fazer um ataque adicional.

Criaturas e Perigos: Ameaças Complexas

Encontros em *T20* podem ser tão complexos quanto o mestre desejar, e combinar mecânicas de combate e de perigos é uma estratégia ótima para deixar suas cenas mais desafiadoras!

Imagine o seguinte: o grupo aventureiros chegou à sala central do laboratório do vilão que tem atacado e pilhado vilarejos usando bombas de gás venenoso.

Ele é um Inventor de ND 5, e está acompanhado de seus lacaios, um Bando de Mercenários de ND 5 — uma ameaça tipo Bando criada a partir do Chefe Bandido (*T20*, página 275). Segundo as regras do livro básico, esse combate tem um ND total de 7, sendo o ajuste de +2 aplicado por dobrar o número de oponentes de ND 5. Os heróis já são veteranos de 10° nível, e esse combate pode ser fácil demais perante sua força.

No entanto, os personagens enfrentaram guardas (dois bandos de mercenários, ND 7) e uma Mantícora (ND 6) na entrada do laboratório, um encontro de ND 8 — um a menos que o nível do grupo — onde gastaram parte de seus recursos.

O mestre quer que o combate final seja difícil e tenha ND 10, por isso precisa de um ajuste de ND+2. Nesse momento, ao invés de aumentar o nível do inventor ou o número de lacaios, podemos combinar um Perigo na cena, usando a mesma lógica de aumento de ND: dobrar mais uma vez os desafios, adicionando dois perigos de ND 5.

O mestre decide então que, assim que os aventureiros entrarem na sala, o vilão irá acionar uma armadilha de gás que inunda toda a sala em uma nuvem espessa. Ela tem os efeitos combinados do Gás Veneno (ND 3) e da Bruma da Insanidade (ND 5), mas o primeiro precisa de algumas modificações para o ND 5.

Gás venenoso

Duração: aumentada de 2d4 rodadas para até o fim da cena (ND +1)

CD do teste de Resistência: aumentada para 25 (ND +1)

Assim, temos mais duas ameaças de ND 5, totalizando quatro, o que dá ao encontro um ajuste final de +4, colocando sua ND efetiva em 9. Mas ainda falta um ajuste para que a cena toda atinja o ND 10.

O mestre então resolve que o vilão e seus lacaios estão todos equipados com máscaras estranhas, que os deixam imunes ao efeito do gás. Essa adição pode facilmente ser considerada um ajuste de +1 na ND por conta da vantagem.

Temos então um encontro complexo de ND 10, em que o grupo vai ter que se virar para sobreviver ao gás e aos ataques dos vilões, talvez de forma criativa, como impedindo as saídas de gás ou mesmo roubando as máscaras dos lacaios caídos!

Seu grupo, suas regras

A única maneira de jogar RPG errado é quando alguém não está se divertindo. Muitos grupos adoram situações de perigo e combates, enquanto outros preferem desenvolver a história de seus personagens e focar na interpretação.

Outros ainda não gostam de otimizar fichas e preferem jogar despreocupados com seus números e bônus, o que pode tornar as ameaças perigosas demais.

Sempre tenha em mente que o Nível de Desafio não é uma medida absoluta, e sim um parâmetro relativo ao quanto você e seus jogadores querem se sentir desafiados. Assim como jogar um video game no modo fácil não torna ninguém menos jogador, diminuir a dificuldade de encontros em nome da diversão de todos está longe de ser vergonhoso, pelo contrário: é sempre o melhor a se fazer em nome do bom andamento da sessão.

FELIPE DELLA CORTE

DUNGEONS & DRAGONS®
UMA JORNADA PELO NORTE SELVAGEM DE FORGOTTEN REALMS

NOVA TRADUÇÃO • WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR
JAMBÔ Livros divertidos

Alado

por Marcela Alban

Arte por Ricardo Mango

O corpo do homem caiu e o grito da mulher cortou os campos de lírios.

Russeal tropeçou duas vezes em suas botas grandes antes de sair dali e alcançar Variant, seu cavalo. Quase caiu outra vez ao subir. As pernas trêmulas não obedeciam, os ouvidos ainda zuniam com o som do tiro e do grito da mulher. Seus olhos ainda podiam ver lírios sujos de sangue e seu coração não se acalmava.

Bateu com os calcanhares sujando o pelo claro do cavalo com o barro do campo. Gritou querendo sair o mais rápido possível.

Era a primeira vez que matava um alado.

Também a primeira que sentia medo pelo que havia feito.

Olhou para os céus, os olhos quase fechados com a luz do sol batendo diretamente, e podia quase ver o Plano Alto, a morada deles. Desceriam como abelhas raivosas para vingar o sangue que manchou os lírios?

Há duas semanas havia tido o maldito impulso de aceitar aquele serviço. Bebia sua, talvez, quinta caneca de rum. Ria, brincava e praguejava o último mandante que não havia pago todos os contos de prata que prometera pela vida de um fazendeiro gordo.

* * *

— Já dizia meu avô, o pai de meu pai, "Nunca faça negócios com os brancos. Ainda mais os que olham como sangue para seu dinheiro." Disse que não reconhecia a cara do morto, que eu havia sido bruto — pausou esperando as risadas cessarem — Tirou três contos e entortou aquele nariz esquisito.

— Eu daria um tiro nele. Matei homens por menos de três contos de prata — um dos homens gritou antes de cair de sua cadeira.

— Sabe como chamamos homens como você, carniceiro? — Ithala, a pistoleira, chutou o bêbado caído. — Putas com armas.

A chegada da mulher fez o restante se calar e Russeal engolir o que sobrou do rum quente. Ela olhou cada um como se esperasse que dissessem algo, mesmo qualquer um sabendo que até o mais bêbado dos homens não se atreveria a perguntar o que Ithala fazia ali.

Ela puxou um pedaço de papel dobrado de suas costas e abriu diante dos olhos opacos e quase desinteressados. Russeal foi o primeiro a ter uma reação de compreensão ao ver a ilustração em carvão, depois seus olhos brilharam com os dez contos de ouro oferecidos como recompensa.

— Mas este é…

— Um alado — Ithala finalizou a frase impaciente. Uma mão estava aberta sobre o papel e a outra atirou uma bolsa de couro que valia mais que a vida do fazendeiro gordo. Ela puxou um suspiro curto e continuou com um rascunho de sorriso. — Um conde poderoso o quer longe de suas crias. Vocês devem ser os homens mais corajosos que vejo em dias — finalizou com o sorriso mais aberto e menos convincente.

"O álcool deixa os fracos fortes e o lado avesso" pensou Russeal com a voz de seu avô, pai de seu pai. *Era mesmo aquilo?* Não se lembrava direito. Balançou a cabeça ficando ainda mais tonto e bambeou na cadeira. Ninguém viu, estavam todos absortos demais tentando fazer a mente embriagada compreender a missão.

Ithala bateu o pé esquerdo algumas vezes, Russeal só teve tempo de pensar na glória e nas histórias que teria se desse um de seus tiros certeiros na cabeça de um alado.

— Eu vou — proclamou levantando-se e derrubando a cadeira atrás de si. O peito estufado e a mão direita rodando sem maestria a pistola carregada. — Posso ficar com as asas?

Ithala não sorriu ou o olhou com a admiração que ele esperava, apenas o mediu dos pés a cabeça e empurrou o papel dobrado em seu peito.

— Traga as asas e me encontre aqui em 15 sóis. Me mostre a prova e lhe darei a recompensa.

* * *

— *Inferno…*

Sem as asas ou qualquer prova que havia tido êxito em sua missão, Russeal pensava se valia a pena todo aquele terror apenas por um punhado de ouro. Não que fosse um senhor dono de terras, ou um pistoleiro renomado e tivesse aquela quantia à sua disposição, mas a vida dele agora parecia curta demais para poder aproveitar a riqueza.

Não ousou olhar para cima, sentia em sua pele que o observavam entre as nuvens.

"Homens corajosos…" cuspiu a bile que subiu por sua garganta lembrando da voz fina de Ithala. *Homens tolos. Que não valem a vida que têm. Putas com armas.*

Muito mais tempo parece ter passado de volta a caminho do vilarejo ao norte de Dules, a capital daqueles lados. A cabeça de Russeal parecia que iria explodir a qualquer momento, as mãos nas rédeas tremiam e o grito da mulher voltava para assombrá-lo.

Aos poucos ia se lembrando da cena que viu antes do tiro fatal. E se tivesse matado o homem errado?

— Um alado! — corrigiu seu próprio pensamento com censura exacerbada. — Criatura imunda dos céus.

Quis cuspir, mas sua boca estava seca.

Nunca havia visto um alado sem ser nas ilustrações feitas com carvão para livros infantis, ou nos teatros de sombras trazidas pelos titeriteiro para animar os contos. Eram criaturas horrendas, com as unhas dos pés iguais às de águia, torcidas e sujas; cabelos pretos que passavam de sua altura, desgrenhados e sebosos; dentes pontiagudos, amarelos e hálito de morte; pele macilenta, com furúnculos e grandes olheiras roxas; e as asas…

Russeaul sempre quis as asas para colocar em cima de sua cama e mostrá-las às mulheres que conseguisse levar até lá. Acreditava que ter um artigo como aquele o auxiliaria nisso. As asas, ele imaginava, eram como as de morcegos velhos, enervadas e com furos, finas como teia de aranha, fortes como aço de uma espada bem forjada.

No entanto, com a garganta fechada e o coração quase parando, foi lembrando exatamente das formas no campo dos lírios.

Uma moça pequena, de cabelos trançados e vestido esvoaçante. Um homem alto, cabelos lisos que bailavam como se fossem o próprio vento, uma capa cor de chumbo.

Não, não era uma capa.

Russeaul balançou em cima do Variant ao apertar os olhos com força, a mão em punho apertando a testa que doía.

Eram as asas. Sublimes.

— Aoh, moço!

Russeaul piscou duas vezes e viu um menino maltrapilho balançando os braços ao longe. Havia chegado.

— Dona Ithala pediu para *mim* escovar o cavalo. O moço tem que ir agora no Véio Sapo.

Russeaul tremeu.

Desceu do Variant sem confiar nas próprias pernas. Nem parou para imaginar como deveria estar caminhando, sem a hombridade e honradez que imaginou, até onde tudo começou. Ninguém o olhava, mas ele não percebia isso. Os olhos estavam no chão e o medo o cegava de tudo o que não fosse o caminho conhecido até a taverna suja.

A cantoria de homens que haviam desistido da vida de aventureiros já chegava aos ouvidos dele, eram cantigas bêbadas e que não faziam sentido para alguém que estava no ápice da sobriedade.

Precisava botar álcool para dentro.

Uma mão pousou no peito magro, era ela.

— Eu matei o homem errado — sussurrou ouvindo sua própria voz como a de um estranho doente.

Ithala o puxou com brusquidão para o lado da taverna, um corredor úmido cheio de barris com ratos e larvas. Russeaul não segurou os soluços e cobriu o rosto, sem saber se eram lágrimas de vergonha ou de desespero.

— As notícias voam mais rápido que aqueles vermes. Tome seus contos — Russeaul ergueu o rosto molhado e sem reação para ver a bolsa de couro oferecida.

Ithala olhava o relógio de bolso que brilhava na fraca luz que batia ali, então ergueu os olhos ferozes e impacientes.

— Vamos! Pegue logo e suma daqui. Não achei que voltaria vivo, mas já que a sorte o premiou… — ela se aproximou do rosto dele e soprou as palavras. — Pegue a sua sorte, sua vida, seu ouro e parta o mais rápido que puder.

Russeal foi deixado ali apenas com o fraco frescor do perfume dela em meio ao fedor podre. Então se deu conta que talvez o cheiro não viesse dos barris.

O grito de uma criança, logo o de uma mulher. De várias.

Tumulto, palavras de ordem e orações.

Russeal tirou sua pistola do coldre por instinto. Os pés quase não o acompanharam ao sair aos tropeços do corredor. As pessoas corriam para todos os lados, pobres e sujos moradores de um vilarejo sem valor.

— O fim! O fim dos tempos! — uma senhora, a dona da mercearia passou chorando e erguendo os braços para cima.

O sol sumiu.

Russeal sentiu uma gota gelada escorrer pela testa e as mãos trêmulas derrubaram a pistola. Levantou a cabeça lentamente, o vento e as pessoas balançando o corpo estático do pistoleiro que havia matado um alado.

Uma horda deles descia dos céus. Centenas? Milhares? Asas escuras se uniam como uma grande nuvem de morte e traziam a noite sem lua.

Russeal gritou. Caiu de joelhos e tentou tapar o rosto com as mãos sujas do sangue de um deles, mas seus olhos arregalavam-se como se tentasse dar uma última oportunidade de mostrá-lo como um homem corajoso.

Os gritos, os tiros, as orações… tudo ficou em silêncio.

Ele assistiu o exército descer em brilhantes armaduras, segurando lanças maiores que seus corpos, com a revolta e a tristeza esculpidos nos rostos de marfim. Naquele breve instante, não houve tempo para pensar na culpa sobre as inocentes e pobres vidas que eram brutalmente tiradas ao redor. Era tarde demais. Apenas sorriu um pouco, abriu os braços e pensou no que o pai de seu pai diria.

Eles alcançaram o chão, sem que os pés sem garras o tocassem.

Um alado parou na frente dele, lágrimas prateadas escorriam pelo rosto bonito da criatura. As asas cobriam toda a visão da morte ao redor. A lança empunhada com força, pegou impulso para trás e foi atirada no peito de Russeal com um grito de luto.

Ele parou de tremer. Seu coração ficou em paz.

Morreu de joelhos, com o sangue escorrendo pelo sorriso congelado. Pensou como era uma pena não haver lírios para deixar sua morte mais bela.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

O Que Ficou Para Trás: terror e preconceito

OS MELHORES DE 2020

A indústria cinematográfica passou por muitas dificuldades em 2020. O isolamento e o distanciamento social necessários impossibilitaram os grandes lançamentos em salas de cinema, o que fez os grandes estúdios repensarem toda sua programação. Lançamentos foram adiados (alguns várias vezes), outros foram passados direto para outras mídias, como a venda direta ou lançado em serviços de streaming enquanto outros foram apenas cancelados.

Filmagens programadas e em andamento também tiveram que ser canceladas ou adiadas sem data para retorno, ou até que medidas preventivas adequadas garantissem a segurança dos envolvidos.

No meio desse turbilhão todo, e suas consequências, a lista de filmes do ano acabou mudando de forma inesperada, com algumas boas surpresas, decepções terríveis e curiosas ausências. Pequenos estúdios e distribuidoras acabaram suprindo o vazio causado pela retirada e adiamento de grandes lançamentos, ainda antes do isolamento, trazendo uma boa bilheteria (e exposição) para filmes pouco conhecidos, enquanto outros títulos maiores, por terem ido para as plataformas de streaming com uma campanha discreta, tiveram um rendimento muito abaixo do esperado.

Certos casos sofreram até mesmo de medidas desesperadas dos estúdios; pós-produções foram aceleradas ou sofreram redução de orçamento (já prevendo que o retorno seria menor), e tivemose casos como o de *Ameaça Profunda* (*Underwater*, 2020) em que o filme passou por várias modificações depois de finalizado, numa tentativa de adequá-lo melhor para a exibição além das salas de cinema.

Os filmes e produções menores parecem ter se saído um pouco melhores, graças à procura (e investimentos) das plataforma de streaming, que tiveram uma demanda maior de títulos, já que o público tinha que ficar em casa e consumia mais no conforto do seu lar. Não é surpresa que muitos dos filmes de terror mais elogiados pela crítica sejam produções modestas, que deram mais atenção à criatividade e elementos como atuação, roteiro, fotografia etc. Outro ponto positivo é que boa partes desses filmes chegou ao Brasil de forma mais rápida do que seria pelas distribuidoras convencionais.

Aí vão os dez melhores filmes de terror do ano, de acordo com a opinião da crítica e público:

O Homem Invisível (The Invisible Man, de Leigh Whannell). A mais nova versão do romance de **H.G. Wells,** a famosa história do cientista que consegue ficar invisível (e todas as consequências disso). Cecilia Kass (uma ótima interpretação de **Elisabeth Moss**) é avisada do suicídio do seu ex abusivo, que também deixou todos seus bens para ela, incluindo a casa.

O problema é que Andy (o ex) não morreu: ele estava fazendo experimentos estranhos, conseguiu ficar invisível, e agora se dedica a atormantar e torturar Cecilia. A atualização da história é tremendamente eficiente e ao transformar o ex abusivo em um monstro terrível. O roteiro consegue resgatar um tema pavoroso, o do perigo que ninguém vê ou acredita que existe. O filme chegou a ser lançado nas salas de cinema.

O Que Ficou para Trás (His House, de Remi Weekes). Um casal de refugiados do Sudão, depois de conseguir atravessar penosamente o Mar Mediterrâneo, chega à Inglaterra e passa por todos os problemas para serem alocados no país. A eles é designada uma casa na periferia de Londres, e alo começa todo um processo de criação de uma nova vida. Em meio à toda pressão social, preconceito e questões de aceitação, o casal descobre que há alguma coisa maligna e sobrenatural na sua nova casa.

A história é simples, e usa questões sérias do mundo real para dar profundidade aos personagens e peso à ameaça sobrenatural quando ela surge. Os protagonistas são cativantes e os atores **Sope Dirisu** e **Wunmi Mosaku** (de *Lovecraft Country*) fazem o espectador se importar com suas histórias e se preocupar com eles. Disponivel na Netflix.

A Cor que Caiu do Espaço (Color Out of Space, do diretor Richard Stanley). Baseado no conto de **H.P. Lovecraft** e contando com **Nicolas Cage** no papel principal, esse filme trouxe de volta o diretor **Richard Stanley** (*Hardware: O Destruidor do Futuro, O Colecionador de Almas*), que conseguiu fazer uma adaptação excelente de um conto de Lovecraft tido como "inadaptável", afinal, o monstro é uma cor! A interpretação de Cage encaixa perfeitamente na história, que tem visuais psicodélicos e horrendos ao mesmo tempo.

O diretor está trabalhando em mais dois filmes baseados em histórias de Lovecraft, como parte do mesmo universo, com personagens que apareceriam nos três filmes.

O Chalé (The Lodge, de Severin Fiala e Veronika Franz). Feito em 2019 e lançado apenas em 2020, este é o segundo filme da dupla **Fiala** e **Franz**, que em 2014 escreveu e dirigiu o perturbador *Boa Noite, Mamãe* (*Ich Seh, Ich Seh*). Uma trama emocional pesada, em que o viúvo Richard decide que ele, seus dois filhos e sua noiva vão passar o Natal em uma cabana da família, para que as crianças e a noiva se conheçam melhor, sendo que existe uma certa relutância por parte das crianças com a sua nova "mãe".

O que já poderia ser uma situação angustiante, piora ainda mais quando a noiva e as crianças ficam isoladas na cabana e elementos bem sinistros do passado delas ressurgem. Um filme que prende pela opressão e o peso da situação e como ela vai se desenvolvendo de forma intimidante e assustadora.

The Wretched (escrito e dirigido por Brett Pierce e Drew T. Pierce). Este filme acabou sendo beneficiado pela ausência de grandes títulos nas salas de cinema, sendo lançado nos recém revalorizados drive-ins norte-americanos e acabou virando um grande favorito do público.

O filme mostra o garoto Ben Shaw que vai morar com o pai, em meio ao processo de divórcio dos pais. Ainda

tentando lidar com as mudanças e o novo ambiente, Ben começa a notar pequenos acontecimentos bizarros surgirem depois que a sua nova vizinha trouxe um cervo abatido para casa. Um ótimo filme de terror com uma criatura sobrenatural muito bem aproveitada, numa história simples e que tinha tudo para ser batida. Execução e direção precisas, que criam uma boa trama com bons sustos e clima.

Relic (dirigido por Natalie Erika James). Quando Edna desaparece inexplicavelmente por dias, sua filha e sua neta vão até a casa isolada da família, para tentar saber o que aconteceu com a matriarca. Lá descobrem várias pistas que apontam para uma condição degenerativa crescente. Quando Edna retorna, as coisas pioram, com comportamentos estranhos, pesadelos e acontecimentos bizarros.

Uma produção australiana que prioriza o terror de clima, de ambiente e que mistura muito bem temas comuns no terror com relacionamentos familiares. Filme de estréia da diretora, que também é responsável pelo roteiro (com **Christian White**).

O Lobo de Snow Hollow (The Wolf of Snow Hollow, de Jim Cummings). Numa cidade pequena, vários corpos de esquiadoras mortas são encontrados depois de cada lua cheia, e todas as evidências apontam para ataques de um lobisomem. O xerife local tenta resolver esses crimes e deter o assassino, mas ao mesmo tempo precisa lidar com a parónia e pânico dos habitantes locais, com problemas pessoais e lembrar que lobisomens não existem.

Uma ótima surpresa independente, que apresenta uma trama simples, mas que prende a audiência. Último filme do ator **Robert Foster**, que morreu logo após o término das filmagens.

O Poço (El Hoyo, de Galder Gaztelu-Urrutia). Uma mistura de ficção, terror e crítica social, esse filme espanhol fez barulho e dividiu opiniões quando chegou direto às plataformas de streaming.

Numa sociedade no futuro (talvez), Goreng acorda na cela de uma prisão, ou melhor, um Centro de Auto-Gerenciamento Vertical, onde a comida vem todos os dias em uma plataforma que desce das celas superiores, fica por um pouco tempo e desce para as celas abaixo. Regras são mostradas: a comida não pode ser guardada, mas precisa ser comida enquanto a plataforma está no local. Os prisioneiros não podem usar a plataforma como transporte para outras celas. A partir daí, o espectador vai descobrindo mais informações sobre a estranha prisão e mais personagens bizarros vão surgindo, em situações insólitas e aterradoras.

Possessor (de Brandon Cronenberg). Um filme com elementos de ficção e terror psicológico, que mostra um retrofuturo alternativo, em 2008, onde existe uma agência de assassinos tecnológicos que possuem o corpo de outras pessoas para matar seus alvos. A trama mostra essa tecnologia bizarra, seus utilizadores e o que acontece quando ela dá errado, tudo de forma bastante gráfica e explícita.

O diretor estreante, **Brandon Cronenberg**, segue bastante o estilo do horror corporal do pai, **David Cronenberg**, ao mesmo tempo que imprime sua marca própria, num filme violento, explícito e impactante.

ROGERIO SALADINO

A Rainha dos Massacres, Senhora do Genocídio, a mais mortal entre os demônios: Lamashtu e seu séquito de mercenários da guerra , para *3D&T* e *Tormenta20*!

por Thiago Rosa
arte de Samuel Marcelino

CULTO DE LAMASHTU

Demônios são criaturas insidiosas, arautos da mais pura maldade, seres incompreensíveis para a moralidade artoniana. Porém, mesmo entre esses exemplares da vilania, existem aqueles que se destacam. Os que se erguem como reis ou rainhas entre os seus pares. E, entre esses nomes profanos, nenhum é sussurrado com mais cautela ou louvado com mais ardor que o da Senhora do Genocídio, a Rainha dos Massacres, Lamashtu.

A figura da rainha demônio, sedutora e poderosa com seus muitos braços armados, atrai a atenção de muitos artonianos. Nativa do plano do deus da guerra, seu séquito é composto por alguns dos seguidores mais radicais de Arsenal, entregues completamente à selvageria. O culto de Lamashtu, porém, é uma organização diferente de uma religião, mais parecida com uma guilda de mercenários extremamente violenta. Os cultistas não exatamente veneram Lamashtu; pedem seu auxílio para suas ações e oferecem tributos como justa recompensa por seus sucessos.

Muitos dos líderes do culto foram selecionados pessoalmente pela Senhora do Genocídio. Após uma vitória particularmente sangrenta nos campos de batalha, um mercenário veterano ou capitão de tropas do Reinado pode receber a visita de Lamashtu em seus sonhos. A Rainha dos Massacres pede um tributo em troca de suas graças; aqueles que atendem e oferecem joias que a cativem são recrutados para os altos escalões.

Mercenários abissais

A própria existência do culto de Lamashtu é disputada em certos círculos. Os boatos sobre sua eficiência parecem contradizer suas técnicas. Se são tão desorganizados e violentos, como podem ser tão vitoriosos? Como sequer podem ser contatados? Quem coordena seus serviços?

Antes da ascensão de Arsenal ao posto de deus da guerra, realmente não era fácil ter contato com o culto de Lamashtu. Um cliente em potencial precisava conhecer alguém que já havia sido cliente para então ser levado ao esconderijo de uma das células do culto, onde seria apresentado ao general para contratar seus serviços. Agora, porém, a fé da guerra vê mais claramente as vantagens de cooperar com esse grupo. Embora não seja um fato amplamente conhecido, a igreja de Arsenal recebe pedidos para o culto. Quando um general visita a igreja, ele é informado sobre clientes disponíveis e opta por entrar em falar com eles ou não.

O diferencial desses mercenários é o poder profano de Lamashtu, que eles podem invocar através de preces rápidas entoadas em berros assustadores conforme avançam contra seus inimigos. Os mais comuns são *"guia minha mão, Rainha dos Massacres, tinge esse solo de vermelho"* e *"Senhora dos Genocídios, prepara teu cofre, as posses de meus inimigos serão teu espólio"*. Em *3D&T*, isso é equivalente ao poder Benção das Trevas do kit Cultista do Mal (*Manual do Aventureiro Alpha*). Em *Tormenta20*, correspondem ao poder descrito abaixo, que pode ser adicionado a qualquer mercenário, aumentando seu ND em 1.

Benção das Trevas (movimento, 2 PM) A graça de Lamashtu dobra seu total de pontos de vida. Além disso, sempre que faz um ataque corpo-a-corpo você causa 1d6 pontos de dano do mesmo tipo causado pela arma. O efeito dura até o final do combate.

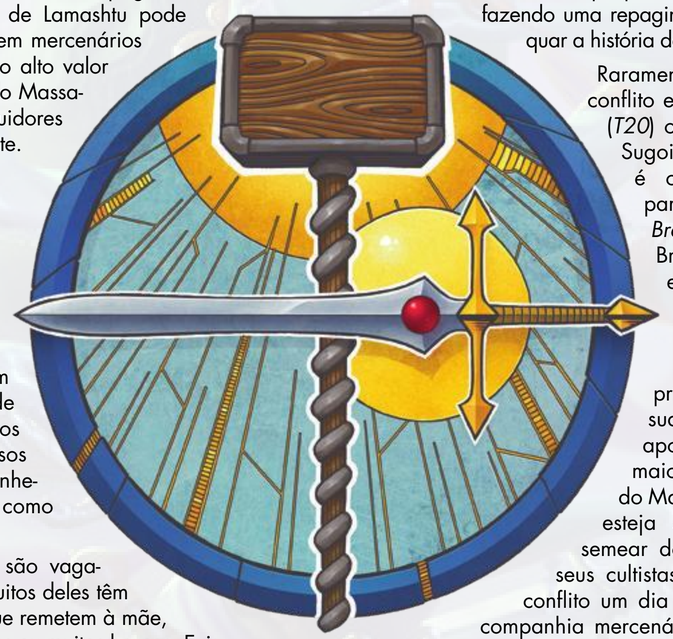
Células do massacre

A autoridade máxima do culto de Lamashtu é a própria Rainha do Massacre. Ela tem contato com os generais de todas as suas células e pede relatórios frequentes sobre composição, batalhas e situação.

Não há dados preciso sobre o número de células do culto em Arton. As estimativas da igreja de Arsenal apontam para vinte e uma células espalhadas pelo continente, nenhuma delas com mais de trinta integrantes. Porém, diferentes de companhias mercenárias com centenas de combatentes, cada membro do culto é formidável por si só. Em termos de regras, nenhum deles tem ND abaixo de 8 em *T20* ou menos de 12 pontos em *3D&T*. Talvez por isso haja tantos necromantes cultistas da Senhora do Genocídio; eles suplementam as fileiras dos cultistas com mortos-vivos quando números maiores são necessários.

Cada célula é liderada por um general, normalmente escolhido pessoalmente por Lamashtu. Algumas células fazem divisões hierárquicas mais elaboradas, com um capitão abaixo do general comandando os demais mercenários, mas na maior parte delas o general manda e os demais obedecem (ou apanham). Nem todos os membros veneram Lamashtu como uma divindade; na verdade, a maior parte dos integrantes do culto é devota de Arsenal. A Rainha do Massacre é uma líder, uma figura em quem os mercenários se espelham. Mais do que agradar Lamashtu, eles querem se tornar tão ferozes e vitoriosos quanto ela.

Depois de seus serviços, o culto oferece tributo à Senhora do Genocídio. Esse tributo é sempre igual a, no mínimo, um quarto do valor recebido como pagamento. Contratar dez cultistas de Lamashtu pode custar o mesmo que cem mercenários normais, e certamente o alto valor que a própria Rainha do Massacre cobra de seus seguidores influencia nesse montante.



Os príncipes do conflito

Como uma rainha-demônio com séculos de idade, Lamashtu já teve vários filhos com vários tipos diferentes de criaturas. Esses demônios são quase tão perigosos quanto a mãe e são conhecidos pelos cultistas como príncipes do conflito.

Todos os príncipes são vagamente humanoides e muitos deles têm características físicas que remetem à mãe, como traços de serpentes ou muitos braços. Existem filhos de Lamashtu de todos os sexos, mas geralmente são chamados de príncipes. Inclusive, algumas das demônias filhas da Rainha dos Massacres ficam extremamente ofendidas quando chamadas de "princesas", uma palavra que associam à passividade. Isso pode ser o bastante para invocar sua fúria instantaneamente.

Cada um dos príncipes do conflito tem um título, concedido a eles pela própria mãe, baseado em um de seus grandes feitos em batalha. Sulili, a Raposa de Midron, é uma príncipe que passou a controlar o crime organizado em uma cidade de Ahlen após eliminar os líderes de todas as facções locais na mesma noite. Já Adasi, a Fome do Mar, é um príncipe com cabeça de tubarão, um combatente brutal com sede de sangue sem igual que, ao perceber que um navio pirata seria um obstáculo para sua unidade, simplesmente comeu-o inteiro.

Praticamente qualquer demônio pode servir como um príncipe, mas um método particularmente fácil é escolher um dos personagens apresentados na nossa sessão *Chefe de Fase* e dar a eles a vantagem única Demônio (*3D&T*) ou mudar seu tipo para espírito (*Tormenta 20*), fazendo uma repaginação (você pode adequar a história dele, mudar o nome, etc.

Raramente um príncipe do conflito está abaixo de ND 12 (*T20*) ou 25 pontos e escala Sugoi (*3D&T*). (Sim, essa é oportunidade perfeita para abrir a *Dragão Brasil* 140, transformar Broly em um demônio e fazer com que ele soque seus jogadores a sessão inteira.)

A existência dos príncipes do conflito e sua presença em Arton apontam para um plano maior por parte da Rainha do Massacre. Talvez ela não esteja satisfeita em apenas semear dor e caos através de seus cultistas. Se os príncipes de conflito um dia se unirem como uma companhia mercenária sob o controle da própria rainha-demônio, uma ameação de proporções catastróficas surgirá.

O culto de Lamashtu em sua campanha

Mais do que uma organização religiosa, o culto de Lamashtu é uma guilda de mercenários de elite. Qualquer contratante sem escrúpulos de se envolver com adoradores de demônios pode obter um grupo extremamente

eficiente de combatentes por um preço elevado, mas justo considerando sua eficiência.

Incluir o culto em uma campanha em andamento pode ser uma boa alternativa caso os personagens dos jogadores tenham aplicado um golpe particularmente duro contra os planos do vilão. Talvez eles tenham invadido sua fortaleza e eliminado a maior parte de seus servos. Talvez tenham desfeito alianças após expor a verdadeira motivação do vilão. Talvez tenham até mesmo descoberto alguma arma ou magia capaz de enfrentar facilmente os capangas mais rotineiros. Nessas situações, contra a parede, um vilão pode contratar o culto a fim de repor as forças que perdeu ou apenas para ganhar mais poder de fogo contra os heróis.

Lembre-se que os membros do culto veem em Lamashtu um ideal. Pode ser que um general se concentre no aspecto da ferocidade e entre numa fúria guerreira no campo de batalha, enquanto outro foca no aspecto estratégico e preparar os mínimos detalhes

Alternativamente, o culto pode ser o vilão principal da campanha. Um general ou príncipe do conflito pode estar em busca de criar uma célula maior ou de causar uma guerra entre nações quando os aventureiros esbarram nos seus planos. Considerando a predileção de Lamashtu por joias, ela pode estar em buscas de itens valiosos como a coroa de Deheon, as joias essenciais dos dragões do vácuo ou os rubis da virtude.

A célula de Castaria

Há poucas coisas notáveis sobre Castaria, uma jovem vila nas fronteiras de Deheon. Surgida por acaso, quando acampamentos de guerra criaram raízes, acabou prosperando devido à proximidade das rotas comerciais. O povo está cansado de guerra e recebe bem forasteiros; duas estalagens podem hospedar visitantes, mas todos os habitantes têm algum espaço (nem que seja um celeiro) disponível a alugar para viajantes. De marcante sobre essa vila, porém, há uma capela imponente de pedra e ferro vista na praça central. Um templo de Arsenal.

Sem contar com uma milícia local, Castaria deixa suas defesas ao cargo dos fiéis do deus da guerra. Os sacerdotes de Arsenal residentes na cidade são jovens, muitos deles ex-soldados, sobreviventes da guerra artoniana. Embora muitos visitantes torçam o nariz para eles, os nativos estão acostumados. O que pouquíssimas pessoas sabem, mesmo entre o clero local, é que, uma pequena célula do culto de Lamashtu faz do templo sua base. São apenas seis os cultistas residentes em Castaria, todos veteranos de guerra liderados pela medusa Alenka, aguardando por uma oportunidade de derramar sangue em nome da rainha-demônio.

Alenka

Medusas não são vistas com muita frequência no Reinado, vivendo em suas próprias comunidades nas Montanhas Sanguinárias. Alenka conhece muito pouco dessa realidade, tendo sido capturada pelos finntroll ainda muito jovem e vendida como escrava. Lutou na guerra artoniana dos dois lados, como mercenária, antes de ser dada como morta num combate na região de Castaria.

Alenka participou de todo o processo que transformou as cabanas soltas em uma comunidade. Nunca tomou um papel muito ativo, mas sempre estava disposta a ajudar. A construção da vila lhe deu um lugar para retornar, mas não apagou o fogo da batalha que sempre ardeu em seu coração.

Foi um outro cultista, de passagem pela região por um acidente (ou providência divina) quem apresentou a medusa a Lamashtu. Decidiu ficar em Castaria, estabelecer sua própria célula e vender o sangue que pode derramar enquanto ajuda a proteger o lugar que passou a chamar de lar.

Tormenta20 — ND 10

Medusa 20, Médio

Iniciativa +21, **Percepção** +11, visão no escuro

Defesa 30, **Fort** +22, **Ref** +22, **Von** +11, resistência a veneno 10

Pontos de Vida 184

Deslocamento 9m

Pontos de Mana 40

Corpo a Corpo Duas espadas curtas +22 (1d6+8, 19).

À Distância Adaga +22 (1d4+6 e veneno 19).

Natureza Venenosa (movimento 1 PM) Envenena uma arma que esteja empunhando. A arma causa +1d12 pontos de dano de veneno. O veneno dura até Alenka acertar um ataque ou até o fim da cena (o que vier primeiro).

Olhar Atordoante (movimento, 1 PM) Uma criatura em alcance curto é forçada a fazer um teste de Fortitude (CD 23). Se a criatura falhar, fica atordoada por 1 rodada. Se passar, fica imune a esta habilidade por um dia.

Benção das Trevas (movimento, 2 PM) A graça de Lamashtu dobra o total de pontos de vida de Alenka para 368. Além disso, sempre que faz um ataque com suas espadas ela causa 1d6 pontos de dano adicionais e 1d4 pontos de dano adicionais com suas adagas.

Ataque Furtivo (passiva) Alenka causa +2d6 pontos de dano com ataques corpo a corpo, ou à distância em alcance curto, contra alvos desprevenidos ou que esteja flanqueando.

For 16, Des 22, Con 22, Int 12, Sab 13, Car 16

Perícias Acrobacia +17, Furtividade +17, Jogatina +19, Ladinagem +17, Religião +17.

Equipamento Couraça reforçada, duas espadas curtas atrozes, quatro adagas, quatro doses de peçonha cegante: CD 20, vítima fica cega (ofuscada).

3D&T — 15N

Kit: Cultista do Mal (Benção das Trevas).

F3, H5, R3, A2, PdF2, 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Ataque Múltiplo, Paralisia, Patrono (culto de Lamashtu).

Perícias: Crime.

Desvantagens: Dependência (seguir as ordens de Lamashtu), Segredo (cultista).

Bênção das Trevas: Alenka pode gastar 5 PMs e um movimento para invocar (em voz alta) o nome de Lamashtu. Isto fornece um bônus de +2 em uma característica à sua escolha (normalmente Habilidade), por 3 turnos.

Cultista de Castaria

Tormenta20 — ND 8

Os cinco outros cultistas de Castaria foram todos recrutados por Alenka entre os acólitos do templo de Arsenal. São jovens trazendo as cicatrizes da guerra artoniana. Durante o dia vivem com os demais habitantes da vila, dizendo que estão cansados da guerra. Quando a noite cai, se reúnem no subsolo do templo para treinar para os serviços brutais que sabem estar em seu futuro enquanto prestam homenagem à Senhora do Genocídio.

Humano 14

Iniciativa +12, **Percepção** +12

Defesa 22, **Fort** +20, **Ref** +12, **Von** +13

Pontos de Vida 84

Deslocamento 9m

Pontos de Mana 14

Corpo a Corpo machado de batalha +20 (1d8+4, x3).

Ataque à Distância machadinha +16 (1d6+4, x3).

For 18, Des 10, Con 18, Int 10, Sab 12, Car 10

Perícias Enganação +16, Intimidação +17, Intuição +17.

Benção das Trevas (movimento, 2 PM) A graça de Lamashtu dobra o total de pontos de vida dos cultistas para 168. Além disso, sempre que fazem ataques, causam 1d8 pontos de dano adicionais com seus machados de batalha e 1d6 pontos de dano adicionais com suas machadinhas.

Corte Cruel (reação, 1 PM) Quando um inimigo dentro do alcance do cultista é atingido pelo ataque de um aliado dele, o cultista pode fazer um ataque com machado de batalha como reação.

Sem Piedade (passiva) Sempre que o cultista ataca uma criatura atordoada ou cega com uma arma corpo-a-corpo, causa 1d12 pontos de dano adicionais.

Equipamento Armadura completa, escudo pesado, machado de batalha, 2 machadinhas.

3D&T — 12N

Kits: Cultista do Mal (Benção das Trevas), Guerreiro (Armadura Completa).

F3, H2, R3, A4, PdF1, 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Patrono (culto de Lamashtu).

Perícias: Manipulação.

Desvantagens: Dependência (seguir as ordens de Lamashtu), Segredo (cultista).

Armadura Completa: Quando sofre um acerto crítico, o cultista pode fazer um teste de Armadura. Se for bem-sucedido, o acerto crítico é anulado, e ele sofre apenas dano normal.

Bênção das Trevas: Os cultistas podem gastar 5 PMs e um movimento para invocar (em voz alta) o nome de Lamashtu. Isto fornece um bônus de +2 em uma característica à sua escolha (normalmente Armadura), por 3 turnos.

Lamashtu

Os demônios do plano do deus da guerra, Arsenal, representam o que existe de pior neste tipo de conflito. Eles nascem no campo de batalha, vivem para o derramamento de sangue e sempre procuram um novo confronto, independente de sua vitória ou derrota. Embora isso possa fazer parecer que tenham comportamentos homogêneos, a verdade não poderia estar mais distante disso. Criaturas do caos, quanto mais poderosos se tornam mais desenvolvem suas personalidades, preferências e maneirismos.

Lamashtu se tornou uma das favoritas de Keenn, antigo deus da guerra, devido a sua atuação nas frequentes batalhas do plano. Seja liderando exércitos, oferecendo seus serviços a outros demônios ou apenas invadindo territórios por conta própria, ela deixou sua marca através da ferocidade. Talvez existam demônios mais poderosos ou mais habilidosos que a Senhora do Genocídio, mas ninguém chega sequer perto de sua ferocidade. Estudiosa das artes da guerra, Lamashtu sempre organiza elaborados planos de combate com seus generais antes do conflito. Caminha à frente de suas tropas em vez de se esconder na retaguarda ou se cercar de guardas, saúda o inimigo com suas armas e lidera seus comandados pelo exemplo.

Quando as espadas se cruzam e os escudos se chocam, porém, Lamashtu não segue mais nenhuma tática ou plano. Sua única estratégia é matar e destruir todos os inimigos que encontrar.

Se a ferocidade fez Keenn se afeiçoar por Lamashtu, foi sua tenacidade que a deixou nas graças de Arsenal. Mesmo quando as forças a seu redor sofrem derrotas esmagadoras, a Rainha dos Massacres consegue obter vitórias pessoais. Talvez seu exército perca a batalha, mas ela certamente matará o campeão inimigo. Se tiver que sacrificar algumas unidades para aumentar seus espólios, ela não pensará duas vezes. Por trás da ferocidade que destrói tudo ao seu redor, Lamashtu guarda um desejo implacável pela vitória.

A Dama das Espadas passa muito pouco tempo fora dos campos de batalha. Quando o faz, porém, repousa em seu covil, observando atenciosamente todo o espólio que adquiriu em seus séculos de matança. Os que mais aprecia são as joias, de todos os tipos e tamanhos, quanto mais raras melhor.

Tormenta20 — ND 22

Espírito 34, Grande

Iniciativa +9, **Percepção** +10, visão no escuro.

Defesa 46, imunidade a fogo, resistência a dano 20 **Fort** +38, **Ref** +28, **Von** +27

Pontos de Vida 646

Deslocamento 12m

Pontos de Mana 34

Corpo a Corpo 6 machados de batalha *magníficos* e *energéticos* +46 (dano 2d10+19 essência, 19, x3).

Arsenal Demoníaco Lamashtu está sempre com uma variedade de armas encantadas. Atualmente, ela está particularmente satisfeita com um conjunto de seis machados magníficos e energéticos, com cabos feitos de osso de gigante. Porém, eles podem ser substituídos por quaisquer outras armas mágicas que ela possua em sua vasta coleção.

Investida Implacável (movimento, 1 PM) Lamashtu se move o dobro de seu deslocamento na direção de um alvo. Esse deslocamento pode ser realizado com qualquer modo de movimento, incluindo voo, natação e escalar. O primeiro ataque corpo-a-corpo realizado depois desse movimento causa 1d10 pontos de dano adicionais por fogo.

Ferocidade Abissal Sempre que Lamashtu faz um ataque corpo-a-corpo com uma arma, ela causa 1d10 pontos de dano adicionais por fogo (já inclusos). A margem de crítico de qualquer arma que ela empunhe também é dobrada.

Furacão de Lâminas (reação, 1 PM) Quando erra um ataque corpo-a-corpo, pode refazer o mesmo ataque, com os mesmos bônus de ataque e dano, contra outro alvo dentro de seu alcance.

Tenacidade Sulfúrica (livre, 1 PM) Quando faz um ataque corpo-a-corpo que reduz os pontos de vida de um alvo a 0 ou menos, Lamashtu é revigorada e recupera uma quantidade de pontos de vida igual à metade do dano causado.

Magias 1° — *Amedrontar, Armadura Arcana, Raio do Enfraquecimento, Vitalidade Fantasma*; 2° — *Conjurar Mortos-vivos, Toque Vampírico*; 3° — *Ferver Sangue, Servo Morto-Vivo*; 4° — *Assassino Fantasmagórico*. CD 33.

For 40, Des 22, Con 40, Int 20, Sab 19, Car 14

Perícias Intimidação +25, Intuição +26, Guerra +27.

3D&T — 96Ki

F12 (fogo), H9, R6, A6, PdF0; 130 PVs, 30 PMs.

Kits: Guerreira (ataque contínuo e crítico automático); Divindade Menor (regeneração divina e supercaracterística: F).

Vantagens: Demônio; Adaptador, Ataque Múltiplo, Armadura Suprema, Ataque Especial (Furacão de Lâminas: F, VII; poderoso e preciso), Energia Extra II, Energia Vital, Imortal II, Magia Negra, Membros Elásticos, Membros Extras ×6 e Pontos de Vida Extras ×10.

Desvantagens: Ponto Fraco (joias).

Joias para Lamashtu

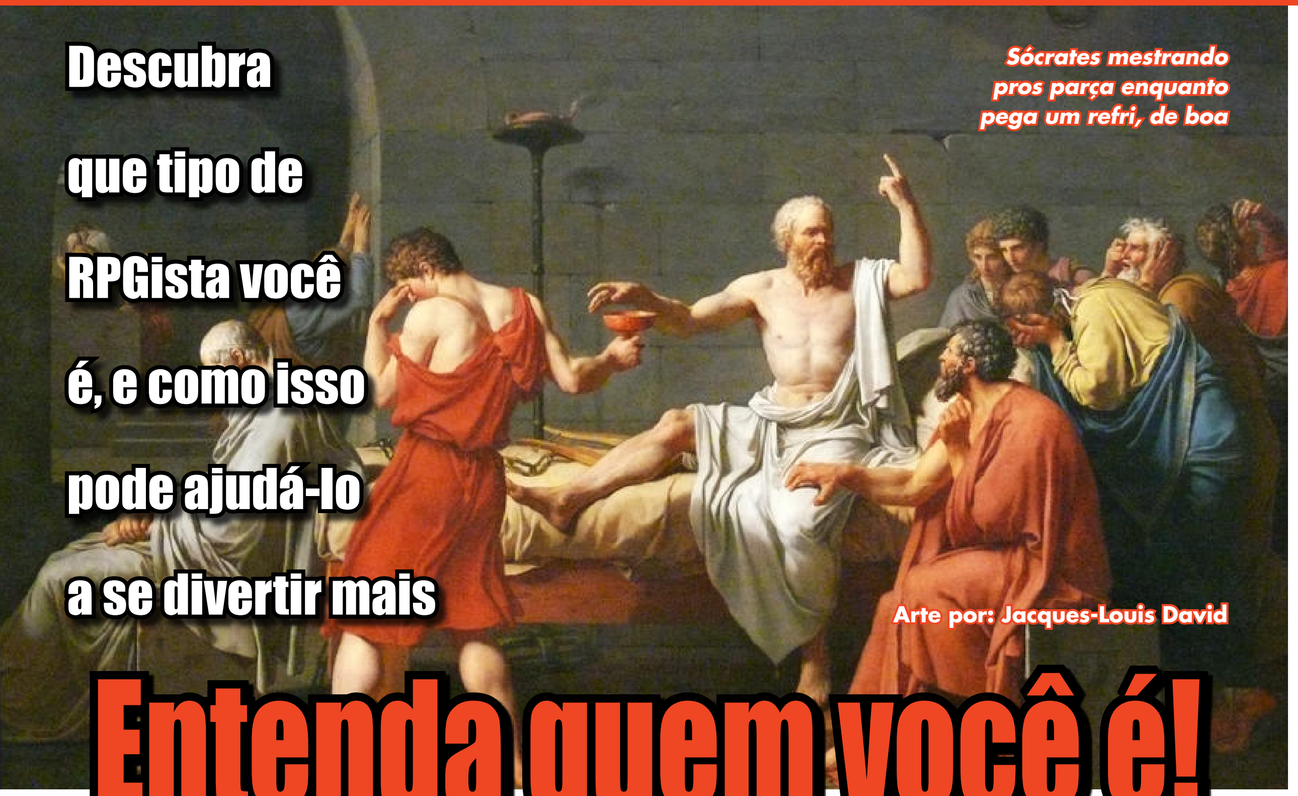
Os cultistas dedicados à Rainha dos Massacres não estão só nesta matéria das *Dragão Brasil*.

Eles são também os vilões recorrentes de uma das campanhas fixas do canal da Jambô na Twitch.

Usando *3D&T* como sistema, *Joias para Lamashtu* conta a história de um grupo de heróis fazendo de tudo — e mais um pouco — para tentar impedir que os cultistas juntem os Rubis da Virtude e entreguem para a demônio.

Cheia de reviravoltas, drama, romance e o puro suco da chutação de balde que só *3D&T* é capaz de proporcionar, Joias para Lamashtu tem em seu elenco **Carine Ribeiro**, **Camila Gamino**, **Glauco Lessa**, **Rafael Pelluso**, **Ramon Mineiro** e o mestre **Thiago Rosa**, não por acaso autor desta matéria.

Joias para Lamashtu é exibida ao vivo todos os sábados, à 19:30. Na quinta-feira seguinte, o video é disponibilizado no nosso canal no YouTube.



Sócrates mestrando pros parça enquanto pega um refri, de boa

Arte por: Jacques-Louis David

Descubra que tipo de RPGista você é, e como isso pode ajudá-lo a se divertir mais

Entenda quem você é!

A frase *"Conhece-te a ti mesmo e conhecerá o universo e os deuses"* é muitas vezes atribuída a um verdadeiro mestre — não de RPG, mas do pensamento humano: Sócrates. Entendemos melhor aquilo que nos cerca, que nos agrada e que nos causa mal, quando nos conhecemos bem.

Sócrates nunca pôde jogar RPG, mas se ouvisse alguém falar que *"jogo X é um lixo"* ou que *"Y é o melhor sistema já feito"*, diria para a pessoa primeiro se conhecer, entender seus gostos pessoais, o que mais busca em uma mesa de RPG, para só então opinar com propriedade.

O ponto aqui é: na maioria das vezes, o problema não está no jogo ou no sistema. Pode só não ser a sua praia e você não consegue explicar muito bem o motivo. Afinal, as pessoas gostam de coisas diferentes por razões diferentes, e o mundo dos RPGs é vasto, com opções para todos os gostos.

Expectativas e decepções

O desencanto não acontece só com os jogos em si — também pode surgir em uma mesa específica. Você já se perguntou o que havia de errado com a campanha que estava mestrando ou com aquele grupo muito legal de amigos que tinha tudo para dar certo? O jogo não estava muito bom… Talvez os jogadores não estivessem interessados, em um dia ruim… Você nunca soube dizer, nem eles nunca souberam explicar exatamente qual era o problema.

A sessão zero é muito importante para alinhar essas expectativas, deixar todos na mesma página. Se todos forem francos e estiverem dispostos de verdade, vai ficar tudo certo, não é?

ENCONTRO ALEATÓRIO

Talvez, mas nem sempre as pessoas sabem explicar direito como gostam das coisas ou por que gostam. Mesmo usando as mesmíssimas palavras, jogadores podem, sim, se referir a coisas diferentes — e por mais que a sessão zero diminua as chances de uma falha de comunicação, algumas pessoas simplesmente se expressam melhor que outras.

É por isso que o autoconhecimento pode ajudar muito um RPGista a se entender e a entender os outros jogadores da mesa!

A magia do marketing

RPG ainda é um *hobby*, e seria um tanto ridículo sugerir sessões de meditação e de terapia para se aprofundar melhor nos próprios gostos lúdicos. Em vez disso, noções básicas de marketing podem ajudar. **Mark Rosewater**, designer-chefe do maior jogo de cartas do mundo, diz que percebeu cinco perfis psicográficos dentre os consumidores de *Magic: The Gathering*.

Esses perfis funcionam como arquétipos. Cada um gosta de *Magic* por uma razão diferente. Um gosta mais do aspecto competitivo, enquanto outro é apaixonado pelas artes e pelo universo do jogo. Um gosta de montar decks criativos e poucos convencionais, enquanto outro admira a elegância das mecânicas e das regras.

Entender esses tipos de jogadores ajuda a empresa (e o Mark) a pensar em novas expansões e produtos. Um produto pode apelar especialmente para aqueles fãs casuais que focam na diversão, ao mesmo tempo em que outro mira o jogador com ambições profissionais. Isso se aplica até às cartas individualmente; algumas tentam agradar um certo tipo de jogador mais que os outros. No fim das contas, os perfis psicográficos ajudam a Wizards of the Coast a ganhar mais dinheiro vendendo cartinhas, mas também a fazerem mais pessoas gostarem do seu jogo, mesmo que por motivos diferentes. Os jogadores não precisam se adaptar, mudar sua forma de ser ou de pensar para se divertir. Só precisam ser eles mesmos, e dessa forma, acabam se sentindo únicos, importantes e parte do jogo.

Dá para fazer o mesmo na sua mesa ou na hora de escrever o seu RPG.

Os cinco tipos de RPGista

Cada jogador de RPG costuma preferir certos aspectos de um RPG do que de outro, mesmo que não perceba ou nunca tenha parado para pensar a respeito. Pegando emprestada a ideia de perfis psicográficos de *Magic*, fica muito mais fácil de se identificar.

O Gregário

"Vamos jogar um RPGzinho esse fim de semana? Pode ser qualquer coisa..."

O RPG é uma atividade social. E para alguns, esse é o ponto mais forte do jogo. É claro, isso não desmerece o gregário como jogador. Só significa que ele gosta de aproveitar a oportunidade para se reunir com os amigos.

Conversas paralelas e assuntos cotidianos raramente incomodam um RPGista gregário — pelo contrário, costumam ser parte importante da experiência. Gregários jogam com amigos de longa data, mas não necessariamente se incomodam de jogar com desconhecidos, desde que possam criar uma certa intimidade ao longo do tempo.

Por valorizar todo esse aspecto mais social, o jogador gregário busca momentos memoráveis em suas mesas. Se as regras ajudam nisso, ótimo; se atrapalham, podem ser alteradas ou desconsideradas. A sucessão dos acontecimentos é muito importante: se a sessão estiver lenta ou tediosa, vai ser fácil perder a atenção desse tipo de jogador.

Como mestre, o RPGista gregário gosta de planejar momentos grandiosos, tanto para seus NPCs quanto para seus jogadores. Busca dar os holofotes da melhor forma possível para que seus amigos possam brilhar e criar momentos épicos. Quanto mais marcante, melhor.

No fim das contas, o jogador gregário quer se reunir com os amigos e criar ótimas memórias de jogo juntos. É o tipo de pessoa que, anos depois, vai lembrar: *"E aquela vez que enganamos um dragão?"* ou *"Nunca esqueço a vez em que o paladino morreu para um kobold."*

Por essas razões, os RPGistas gregários costumam preferir RPGs sem regras densas, que não exijam atenção extrema a pequenos detalhes e que sejam bem propensos a criar momentos marcantes na campanha.

O Inusitado

"Se eu usar essa silvertape, será que consigo descer esse prédio fazendo rapel?"

Você provavelmente já jogou com alguém que tinha as ideias mais inimagináveis, desde a criação de personagem até às sugestões mais doidas para enfrentar um inimigo ou resolver um quebra-cabeça. Os jogadores inusitados não se

importam com praticidade: gostam de jogar RPG para fazer o que não podem na vida real!

Esse tipo sempre se ampara nas regras para pensar seus personagens e combos malucos — do contrário, não tem graça. A diversão não está na maluquice pela maluquice, mas em tornar aquela maluquice real e eficiente no mundo do jogo. Muitas vezes são considerados combeiros por causa disso, mas seu objetivo não é a otimização máxima e perfeita como no caso dos desafiantes... Se as regras forem mudadas arbitrariamente pelo mestre só para podar a imaginação do jogador inusitado, ele pode se frustrar com isso.

Não se surpreenda se seu amigo inusitado escolher um conjunto de habilidades e atributos aparentemente inúteis e contraditórios, mas conseguir tirar leite de pedra disso. Encontrar as brechas na personalização da criação de personagem incentiva a criatividade desse tipo de jogador para que seu herói seja realmente único.

Como mestre, o RPGista inusitado gosta de usar armadilhas, monstros e vilões como seu laboratório pessoal. Os jogadores desse mestre costumam ter que lidar com as situações mais absurdas e escalafobéticas possíveis. É uma surpresa atrás da outra.

O objetivo máximo desse tipo de jogador é surpreender os outros. Pode ser de forma cômica ou aterrorizante, mas enquanto houver brechas, haverá possibilidades, e é isso que importa. Quanto mais opções o jogo de RPG tiver, seja na criação de personagem, seja nas regras, melhor será para o jogador inusitado. Poucas opções não oferecem espaço para as loucuras dele.

O Desafiante

"Beleza, vou dar +100 de dano agora."

Apelão. Inescrupuloso. O famoso combeiro safado. Se você não é, conhece alguém que é. Frequentemente culpado por todos os males da humanidade, o RPGista desafiante é o mais mal compreendido pelos outros. A diversão, para ele, está no desafio que o RPG representa e em descobrir qual é a melhor maneira para superar qualquer obstáculo.

O RPG é um jogo cooperativo, mas se não fosse, o desafiante seria o mais próximo de um "RPGista competitivo". Em vez de enfrentar outro jogador, o desafiante compete contra os desafios do mestre e até contra as próprias regras, buscando o melhor desempenho sempre.

Nada disso tem a intenção de tornar o jogo sem graça, como muitos acham: o jogador desse tipo espera que os desafios e obstáculos também estejam de acordo com as capacidades de seu personagem, senão nada faz sentido.

O objetivo do desafiante é ser o melhor, pura e simplesmente. Ele não espera que isso seja dado de mão beijada pelo mestre ou pela história da campanha; busca por si mesmo no meio do texto a melhor resposta. São os *playtesters* ideais para qualquer sistema, já que não têm piedade com o limite das regras.

A sina mais comum de um RPGista desafiante é ter seu combo vetado ou enfraquecido pelo mestre. Claro que há interações e combos que podem simplesmente tirar a graça do jogo, mas muitos mestres vetam ideias poderosas apenas por medo. É sempre mais sábio se adaptar ao desafiante, equiparando os desafios ou apresentando obstáculos de naturezas diferentes.

Como mestre, o desafiante gosta de proporcionar aos jogadores o que ele sempre busca. Suas aventuras são mortais, realmente desafiadoras, sem piedade com os heróis. No entanto, costumam ser as mais recompensadoras — afinal, todo desafiante reconhece a importância dos prêmios por cada desafio vencido.

Assim como inusitados, desafiantes preferem RPGs com muitas opções, para enfiar a cara nos livros até encontrar a melhor resposta para seu personagem. Também valorizam jogos que giram em torno de conflitos (mesmo que não sejam combates) que possam ser resolvidos por meio dos dados e/ou por meio das suas próprias habilidades pessoais. Se algo está na ficha do desafiante, não é por acaso: ele vai querer usar.

Acima de tudo, o verdadeiro desafiante não quer ser salvo se sua derrota tiver sido justa. Ele voltará com um novo personagem, ainda mais preparado que o anterior.

O Viajante

"Muito maneiro esse cenário que você me mostrou semana passada. Já li vários suplementos."

Para alguns, o maior fascínio de uma partida de RPG é poder conhecer outros lugares, outros mundos. As regras, as fichas, os dados, são todos meios para esse único fim. Nesse sentido, o viajante pode ser parecido com o inusitado, mas por razões completamente diferentes.

Um jogador desse tipo é um verdadeiro turista de mundos imaginados. Às vezes, lê a respeito de RPGs que nunca jogou apenas porque o mundo lhe parecia interessante. As artes do livro, a diagramação, os mapas... toda a parte estética do RPG é o que mais atrai um viajante.

ENCONTRO ALEATÓRIO

A parte técnica de regras é secundária para um viajante, a não ser quando reforçam algum aspecto intrínseco do mundo de jogo, como a Honra em *Império de Jade* e *Lenda dos Cinco Anéis*, ou a Sombra em *Skyfall*. O interesse é maior pelo nome dos ilustradores e dos autores, NPCs icônicos, ganchos de aventura e linhas do tempo. Muitos gostam de ter ilustrações de seus próprios personagens.

Como mestre, um RPGista viajante gosta de apresentar o mundo de jogo da forma mais fidedigna possível. Dificilmente um evento do cânone será esquecido — na verdade, é mais provável que a campanha tenha relação com algum grande evento do cenário, mesmo que seja para imaginar um universo paralelo. As descrições são sempre ricas e detalhadas. Alguns mestres investem tanto na parte estética que também usam props e acessórios que aprofundam (como cartas em papel envelhecido e luz de velas, por exemplo).

Os RPGs favoritos de um viajante sempre apresentam cenários ricos e detalhados — sistemas genéricos não são muito interessantes, a não ser que o mestre tenha criado um mundo muito legal que faça valer a pena. As regras são vistas como boas na medida em que traduzem a experiência de se viver naquele mundo fictício e de encarnar alguém que mora lá.

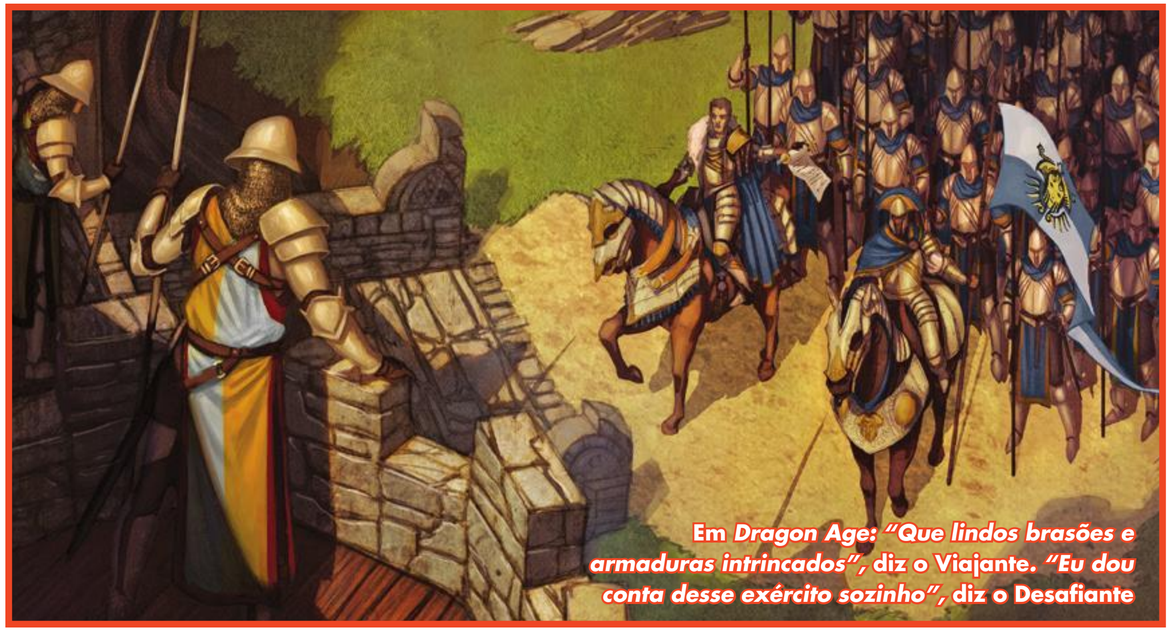
O Teórico

"Olha só como essa regra é elegante!"

Muitas vezes considerados os chatos da mesa, esses jogadores gostam de RPG pela beleza e elegância das regras. É uma admiração parecida com a do viajante, só que pela matemática e lógica do jogo, e não pelo mundo. O teórico normalmente tem opiniões apaixonadas a respeito de certas mecânicas e sempre está disposto a falar sobre elas, mesmo que quase ninguém se importe.

A maior felicidade desse tipo de jogador é ver as regras sendo usadas, mesmo quando são alternativas ou opcionais. Ele gosta do fato de que só é possível sentir o mundo e a história do jogo graças a abstrações simples (ou não) de aritmética. Sempre está de olho no *game design* dos autores, tentando entender qual é a experiência que as regras querem proporcionar. Conhece os sistemas mais obscuros e às vezes realmente é um aspirante a *game designer*.

Regras da casa sempre são bem-vindas, desde que sejam conversadas de antemão — e pode ter certeza que o teórico vai contribuir com sugestões e comentários. Mudar ou deixar de usar uma regra de forma arbitrária sem nenhuma boa



Em *Dragon Age*: "Que lindos brasões e armaduras intrincados", diz o Viajante. "Eu dou conta desse exército sozinho", diz o Desafiante

razão teórica, mesmo que o grupo todo concorde, provavelmente vai frustrar um jogador teórico.

Como mestre, o RPGista teórico gosta de brincar de deus. Se a regra de dano por queda de um sistema parece interessante, talvez ele sinta vontade de colocar algum desafio que envolve grandes alturas apenas para ver a regra "acontecer". Mestres teóricos normalmente fazem anotações pessoais de todo tipo de regra, mesmo as mais raras de aparecerem durante o jogo. Muitos gostam de dar uma mexida ou outra; isso quando não propõem regras inteiramente novas que o jogo original não cobre.

Por serem fãs da lógica do jogo, teóricos adoram sistemas complexos por sua complexidade e sistemas simples por sua simplicidade, desde que sejam bem feitos. O texto precisa ser claro e objetivo — regras ambíguas e mal escritas não são bonitas nem elegantes. Sistemas genéricos costumam ter um apelo especial a jogadores teóricos, já que oferecem regras concisas para uma série de situações diferentes.

Reconhecimento

Todo mundo que gosta de RPG tem um pouquinho dos cinco tipos mencionados aqui. Esses perfis servem para identificar qual aspecto é o mais predominante em você, assim é possível descobrir quais experiências você mais gosta quando vai jogar ou narrar. Tente identificar um tipo primário e outro secundário mais dominantes dentre os cinco.

Muitas das decepções ou frustrações acontecem porque partimos da premissa que todos gostam de jogar RPG pelas mesmas razões. Por isso, um mestre gregário veta uma regra porque é muito burocrática e não entende por que o jogador teórico não gostou. O jogador desafiante cria um personagem apelão e não percebe que o mestre viajante tem dificuldade de lidar com isso.

O ponto mais importante, no fim das contas, é que a diversão é subjetiva, e estar em uma mesa de RPG é concordar (mesmo que sem perceber) com a ideia de que todos devem se divertir, mesmo com focos diferentes. Por exemplo, uma sessão não pode ser feita só de situações absurdas e inusitadas, a menos que todos os envolvidos sejam do tipo inusitado e não se incomodem com isso. É preciso ter um pouco para todo mundo.

Normalmente é o mestre que mais tem que se preocupar com isso, mas se você é um dos jogadores, pense a respeito disso também. Quando seu mestre perguntar o que foi bom e o que pode melhorar, tente se explicar com a ajuda desses arquétipos. Em muitos momentos, o RPGista peca pelo excesso, não por maldade: é assim que nascem os gregários que querem os holofotes o tempo todo, os teóricos que se tornam infames advogados de regras e viajantes que perguntam quantos livros o mestre já leu sobre o cenário. E nunca parta do princípio que os outros deveriam se divertir da mesma maneira que você. Ninguém gosta de um desafiante ou inusitado que quer que todos combem ou inovem na ficha.

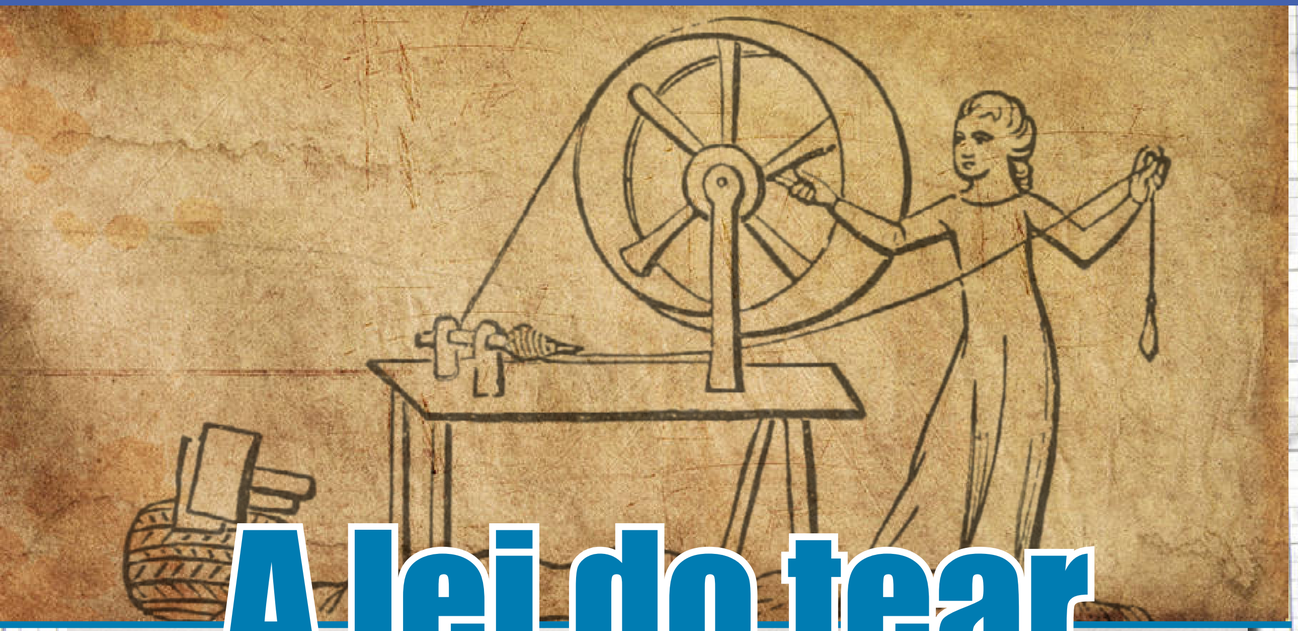
Se você acha que falta o seu tipo de diversão na mesa, faça sugestões, mas não cobre nada de ninguém. Inclusive, tente trazer você mesmo esse elemento que tanto gosta. Talvez a campanha não tenha muito a ver com o passado recente do cenário, mas se você incluir isso na história do seu personagem, o mestre vai se sentir incentivado a usar. Se você criar situações inusitadas, talvez o mestre se inspire e continue a loucura. E, bem... se você gosta de criar personagens muito poderosos... talvez o mestre perceba que é divertido fazer a mesma coisa com os monstros!

Nada é para sempre

Agora que leu isso, você vai se sentir tentado a categorizar todo mundo que conhece, começando por si próprio. É um exercício legal, mas limitar-se por conta disso é contra o objetivo desse texto. Aliás, é bem provável que a razão pela qual você joga RPG mude. Quem não teve fases diferentes ao longo dos anos quando se trata de gosto pessoal? Não é diferente com o nosso *hobby*.

Saiba também reconhecer essas mudanças quando elas vierem. Às vezes, você não enjoou de RPG como um todo, mas só de um jogo específico. Isso não significa que você é menos jogador, nem que seu jogo favorito é ruim ou que você nunca mais deveria jogá-lo. Só significa que você é humano e mais complexo do que categorias e caixinhas.

GLAUCO LESSA
GREGÁRIO/TEÓRICO



A lei do tear

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia — *Dragon Age, Tormenta20* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *A lei do tear* pode ser jogada como aventura avulsa ou parte de uma campanha.

Busca e apreensão

Os heróis acabam de chegar a um reino distante. Após longa viagem, estão jantando em uma taverna. Os pratos e a bebida são simples e servidos em pouca quantidade, mas são representativos da cultura local. Durante o jantar, personagens especialmente inteligentes ou astutos podem fazer testes para observar as pessoas ao seu redor. Se passarem, percebem duas coisas. A primeira é que a maioria dos plebeus presentes usa roupas ainda mais gastas e esfarrapadas que o normal. Algumas chegam a estar rasgadas. A segunda é que os mercadores na taverna usam roupas novas, mas todos parecem se vestir segundo a moda e costumes do reino de onde os personagens vieram, embora se comuniquem em sua própria língua nativa. Fora seu vestuário, não demonstram nenhum outro tipo de estrangeirismo. Um excelente resultado ao fazer o teste também revela que a mesa onde os heróis estão se banqueteando foi colocada estrategicamente em cima de um alçapão, com o intuito de escondê-lo.

Antes que os heróis tenham chance de reagir a esta informação, de repente, a guarda local irrompe no estabelecimento. Os soldados dizem ter recebido a denúncia de atividades ilegais sendo exercidas na taverna e mostram um mandado de busca. Caso ninguém interfira, eles vasculham a cozinha, o estábulo e os quartos no andar superior. Durante a busca, os heróis podem não falar nada e continuar jantando, encobrindo o alçapão. Ou denunciar o taverneiro. Caso ninguém faça nada, antes de irem embora, um dos soldados escuta algo vindo do alçapão e pede que os personagens saiam para que ele possa investigar.

Embaixo da mesa há a entrada para um porão onde se esconde uma das filhas do taverneiro, junto a uma roca de fiar. Se os soldados descobrirem o porão, irão destruir e queimar a roca, apesar dos pedidos encarecidos do taverneiro para que não façam isso. Ele tenta argumentar que não recebe visitantes o ano todo e que ele e sua família precisam trabalhar como alfaiates para se sustentar. Os guardas fazem pouco caso. Irão prendê-lo e multar pesadamente suas filhas e filhos desesperados e em pranto.

A menos que os heróis tentem interferir, os soldados serão extremamente corteses com o grupo, pedirão desculpas pela confusão e irão embora — afinal, ricos viajantes estrangeiros não devem ser perturbados!

O que acontece com o taverneiro e sua família, como a situação é resolvida, depende das ações dos jogadores. Ao interagir com os soldados, seja para barganhar, seja para obter mais informações, o grupo é colocado a par da situação no reino: o porte de rocas, fusos, agulhas ou qualquer outro material de costura foi proibido pela coroa.

Há muito tempo atrás, por não ter sido chamada para fazer o parto da filho da antiga rainha, conforme o costume antigo, uma bruxa amaldiçoou o príncipe. O nobre está fadado a espetar o dedo em um fuso ou agulha, caindo junto a todos seus súditos em um sono eterno!

Bardos podem fazer testes de conhecimento. Se passarem, sabem que esta história parece ser a variação um conto de fadas bem antigo e bastante conhecido. Parece estranho que a lenda esteja se repetindo no mundo real. Seja como for, as autoridades têm uma proposta. Estão dispostas a esquecer a multa do taverneiro — e pagar uma justa recompensa aos forasteiros — caso eles ajudem na captura de uma feiticeira maligna que mora no bosque, conhecida por rituais profanos e por sequestrar e devorar crianças. Além disso, apenas magia divina e de deuses autorizados pode ser praticada por nativos do reino, e suspeita-se que a feiticeira é uma aprendiz da bruxa que lançou a maldição original. A captura e interrogatório da feiticeira pelas autoridades pode levar ao paradeiro de sua mestra.

Perseguição religiosa

A tal "feiticeira" vive em uma cabana na mata e encontrá-la não é difícil. O grupo deve realizar testes de sobrevivência ou ligados a exploração. Se passar, conseguirá se aproximar da cabana sem ser notado e surpreenderá a procurada, podendo agir primeiro. Se falhar, será emboscado por ela e a adversária começará agindo. Independente disso, a feiticeira irá atacar imediatamente e só tentará negociar se estiver prestes a perder. Ou se os personagens conseguirem passar em vários testes sociais para acalmá-la.

Para este combate, utilize a ficha de uma druida, com nível de desafio adequado aos jogadores. Personagens religiosos ou especializados em magia logo perceberão que a adversária não utiliza artes arcanas ou profanas, mas magia da natureza.

Uma vez que tenham lidado com a ameaça, a druida irá se render e tentar conversar com os personagens. Ela não é uma feiticeira. Uma busca por sua cabana revela que parece dizer a verdade sobre ser inocente dos crimes hediondos de que foi acusada.

"A velha maldição da bruxa", revela, é uma fabricação do regente atual, um tirano que serve a interesses políticos estrangeiros. O príncipe da história é seu sobrinho, e mantê-lo preso com a desculpa de protegê-lo serve para deixá-lo afastado dos assuntos do trono. A lei contra o tear faz com que o reino seja incapaz de produzir roupas e tecidos, obrigando-o a importar os produtos de outras nações. Além disso, o medo da tal bruxa une o povo contra um inimigo imaginário e serve de pretexto para uma inquisição contra pessoas que pratiquem a religião antiga dos druidas — ou que são simples desafetos do regente!

Mercenários e aventureiros vindos de fora costumam ser recrutados para missões de caça às bruxas justamente porque ignoram o contexto político do reino — diferente dos heróis nativos, que se opõem a coroa.

Cárcere privado

Se o grupo quiser ajudar a melhorar situação no reino, recebe da druida a missão de resgatar o príncipe e ajudá-lo a fugir. Infelizmente, para isso, precisará vencer mais um desafio...

Escalar uma das torres mais altas do mundo!

DAVIDE DI BENEDETTO

GLORIOSOS DIÁRIOS

Esta coluna traz resumos de *Fim dos Tempos*, a primeira campanha oficial de *Tormenta20*, com o mestre Leonel Caldela e os jogadores Tácio Schaeppi, Katiucha Barcellos, Guilherme Dei Svaldi, Karen Soarele e Rex. As aventuras são jogadas às quintas-feiras, às 20h, no Twitch da Jambô Editora e colocados no nosso canal no YouTube posteriormente. Inscreva-se no canal para acompanhar ao vivo eventos que ameaçam abalar o mundo de Arton! Os resumos são escritos pelo minotauro filósofo Arius, personagem de Guilherme Dei Svaldi.

"Finalmente voltamos ao Forte Cabeça de Martelo. Trouxemos conosco o grupo de párias resgatadas do circo de horrores do vilão Zardu, o ilusionista que servia aos poderes aberrantes da Tormenta.

É uma trupe e tanto.

Conversamos com o Sargento Morgan, responsável do forte, assim que chegamos. Apesar de ter ficado surpreso pela insólita visão diante dele, o veterano se prontificou a abrigar os refugiados sem hesitar. Também informamos nossa anfitriã Belinda Arting na Metais do Baixote sobre a descoberta de que o metal arco-íris possui propriedades místicas contra a Tormenta. Tenho minhas dúvidas se compartilhar a informação com a empreendedora não foi um erro. Ela, Rexthor e Ayla começaram a especular como ganhar dinheiro com o material... Quando deveria ser disponibilizado para o estudo dos sábios!"

"...percebo que meu diário está cada vez mais fragmentado, mas não é de todo ruim. Acredito que desde que não deixe de registrar o essencial, é natural que assim seja. Afinal, antes de poder falar com propriedade sobre as Colinas Centrais eu preciso primeiro *vivê-las*! Me sinto melhor hoje. Em meu tempo de lazer, convidei a estudiosa Edwyna para me auxiliar na escrita de um pergaminho arcano. Esta semana de descanso foi extremamente salutar. Sinto que estou pronto para uma nova aventura..."

"...recebi os relatos de Ignis e Rexthor sobre sua excursão a uma estranha casa de três andares nas colinas. Ela se chama O Museu de Coisas Quase Vivas da Dona Enershya. Anotei às pressas em um pergaminho separado as informações sobre os curiosos espécimes contidos no local. *O Ladrão de Rabos*. Será que conseguirei minha cauda de volta um dia? *O Diabo das Colinas*. Avistaremos novamente tão singular criatura?"

"... tivemos que decidir entre as duas jornadas remanescentes no mural de missões da Metais. A primeira era sobre caçar puristas escondidos na região. A outra era sobre proteger fazendeiros de cabras. Por algum motivo, do qual não me recordo muito bem agora, escolhemos as cabras...

Partiremos em breve!"

O Terror Que Veio do Céu, Parte 1

"...nossa companheira Kiki esteve, desde que deixamos o forte, embevecida em um grande torpor alcóolico. A medusa compartilhou conosco mais cedo o achado de uma carta redigida por sua própria mãe! Sua progenitora, assim como eu, também foi uma pesquisadora.

O objeto do estudo da mãe de Kiki era o fênomeno conhecido como "Espaço de Masmorra". Ela procurava respostas a questões filosófica clássicas há muito tempo debatidas pelos sábios. Por que tudo em labirintos subterrâneos parece destinado a matar aqueles que ousam explorá-los? Masmorras têm vontade própria? Por que a Aranha Gigante não ataca os Gnolls na sala ao lado? Mas para Kiki é o contato com algo vindo de sua mãe é uma questão íntima. Povoada de emoções. Os apontamentos mostram o local de um labirinto muito antigo aqui mesmo nas colinas.

Devemos certamente montar uma expedição a este local tão importante, mas como diria Mestre Luriel, tudo ao seu tempo devido... Primeiro as cabras!

"... encontramos em nosso caminho uma estudiosa de Tanna-Toh chamada (juro que este relato não é ficção) Nada Mais Que a Verdade!. Uma fugitiva de um estranho culto familiar e suicida da deusa do conhecimento. Meu olfato detecta cheiro de heresia e fanatismo, mas a acadêmica parece ser de boa índole. Conseguimos informações e escritos importantes com ela."

"... encontramos mais uma vez e desafiamos em uma corrida o raríssimo espécime das Centrais conhecido como O Diabo das Colinas! Fiquei com meus chifres emperrados em um tronco que tentei tirar do caminho, é verdade, mas Ayla, com sua agilidade, esperteza e doçura feerica conseguiu alcançar o monstro velocista ao voar agilmente por entre um espinheiro. O lendário sétimo filho de um sétimo filho era um ser humanóide peludo com um sorriso de escárnio. Pareceu constrangido por ser alcançado assim tão facilmente. Deu a Ayla seu tesouro. E a fada, como o ser de luz que é, compartilhou parte dele conosco..."

"... chegamos até o lar dos Galobalt, que supostamente são uma família rica aqui na região. As três casas que compõem sua propriedade parecem comprovar parcialmente a informação. Fomos recebidos pelo patriarca Nathaniel, um punhado de casais e um garoto brincando com um elmo grande demais para ele.

O fazendeiro não esperava que alguém viesse ajudá-lo e, após as bravatas de minhas companheiras sobre como enfrentamos uma tribo de orcs, não pareceu impressionado. Disse que vamos precisar de muito mais se quisermos enfrentar as temíveis luzes que vêm dos céus..."

"...não pude deixar de notar que alguns Galobalt têm cores pouco costumeiras em suas peles e que parecem cobrir suas cabeças..."

O Terror Que Veio do Céu, Parte 2

"...nada mais me surpreende nas Centrais. Descobrimos a origem da riqueza dos Galobalt. Não são meros criadores de cabras, mas traficantes da droga alucinógena conhecida como achbuld. Há uma vasta plantação da erva em sua fazenda. Mais grave do que isso, como suspeitava, há algo sobrenatural em sua ascêndencia. A grande maioria deles é de sulfures, pessoas que carregam sangue de dêmonios.

"...pouco sabiam a respeito das luzes misteriosas, mas Ayla, sempre Ayla, conseguiu nos prover com um vislumbre do que pode ser a real ameaça. Ela conversou com as cabras. Em termos muito simples, limitados por sua inteligência caprina, os animais responderam as interrogações da fada. Cachorro com fogo, homem com aço. Foi o que disseram. Talvez nosso inimigo seja mais mundano do que pensamos.

"...nem todos os membros dos Galobalt têm sangue de dêmonio. Uma das mulheres descende de plantas. É uma meio-dríade. Conseguimos extrair de seu corpo um cristal rosado. Um material muito semelhante ao que encontramos anteriormente no covil de Zardu..."

O Terror Que Veio do Céu, Parte 3

"...há uma figura recorrente em nossas viagens. Os habitantes daqui se referem a ele apenas como o Homem de Mantos Negros. A sinistra figura de estátura ímpar parece acompanhar malfeitores da região e nunca diz nada. Sabemos que estava na colina calcinada que encontramos em nossa primeírissima aventura como grupo. Na ocasião, ele estava com os criminosos que chantagearem o antigo aprendiz de Belinda, Bartram Zonnar.

"... nós ouvimos a voz do Homem de Mantos Negros. Foi através do cristal e não era uma voz. Era mais como a impressão de uma ideia em nossas mentes. Uma fúria mal contida...

"... eu e meus companheiros decidimos montar uma armadilha e estar preparados quando as luzes vierem. Vamos enfrentar os assaltantes."

O Terror Que Veio do Céu, Parte 4

"Agora que finalmente tenho tempo, posso narrar com um pouco mais de calma e propriedade mais uma insanidade que acometeu a mim e meus companheiros. Eu escrevi antes que nada mais me surpreenderia nas Centrais. Pois bem. Eu não esperava que seríamos levados para fora delas!

Nossa armadilha teve um razoável grau de sucesso. Quando finalmente conseguimos nos recuperar das luzes

ofuscantes que foram lançadas sobre nós, vimos o que realmente estava por trás do artifício. Só posso descrever como uma espécie de nau voadora, mas só mais tarde percebemos as escadas de corda, o convés, tudo o que a tornava uma espécie de navio celeste. O que fez nosso olhos gravitarem para cima primeiro foi a imensa criatura-peixe ao qual ela estava acoplada.

Os saqueadores chegaram ao chão e um primeiro grupo deles nos alcançou. Vinham acompanhados por um mastim infernal, o "cachorro com fogo" que as cabras haviam descrito a nossa companheira. Foi outra luta encarniçada. Os bandidos logos caíram vítimas da magia flamejante de Ayla, mas o mastim teria me destroçado se não fosse a parede viva de ferro que é nosso campeão santo, Ignis Crae. Tiva chance de empregar o pergaminho que criei para conferir poderes mísitcos à minha espada e com ela fiz o melhor que pude contra o monstro.

Kiki e Rexthor conseguiram subir até o convés do navio voador e, mesmo em desvantagem, a lábia decisiva da barda medusa e a intimidação passiva dos músculos do lutador de arena levaram a tripulação a um motim!

Enquanto desertores choviam sobre a plantação de achbuld em meio a tiros de armas de fogo dos Galobalt, Ayla consegiu se aproximar voando da criatura-peixe. Era um ser mágico torturado. A criatura não nasceu em Arton, mas foi mantida aqui. Teve seus olhos cegados e sua carne massacrada, sendo mantida com sangramentos constantes para ser controlada.

A criatura desceu ao nível do chão e pudemos socorrer nossos companheiros. Mal sei como consegui vencer o medo de altura que acomete aqueles da minha raça ou como não fui arremessado da nave em movimento. O Homem dos Mantos Negros estava a bordo, liderava os bandidos e seu disfarce foi acidentalmente revelado. Era uma imenso golem metálico com forma de gorila (!)

Durante nosso embate, a criatura-peixe, liberta da tripulação que a controlava, começou a rumar instintivamente em direção à vastidão celeste, a subir e subir cada vez mais e...

Tauron e Tanna-Toh me perdoem, eu tentei... Não tenho estômago para seguir o relato. A vertigem me acomete só da lembrança.

Eu preciso vomitar..."

O Gatal

"Anoto aqui para não esquecer o instigante costume pondsmâniano que foi relatado a mim por Aylarianna Púrpurea.

Segundo ela, o dia 25 do primeiro mês de primavera é o Dia do Gato Pintado ou como dizem por lá, O Gatal. Dizem que é porque as pintas, mancha, listras e triângulos deste animal místico típico dos bosques da região foram dados a ele por sua fada madrinha. O Gato Pintado ou Gato de Nimb não é só um animal, mas uma espécie de personagem folclórico, assim como aqui nas Centrais há o Herói Louco. Dizem que viveu doze vidas e em cada uma delas foi o familiar ou companheiro de um grande mago ou druida que realizou um trabalho importante, que, ainda de acordo com Ayla, não vem ao caso.

O costume do Gatal é mais sobre celebrar com seus melhores amigos reunidos em uma mesa e dar a eles um presente que seja ao mesmo tempo útil e repleto de símbolismo. Algo para ajudá-los em sua vida e aventuras. Ou seja, a comemoração não tem significado intrinséco. É o próprio ato gerador de criar um significado onde antes não havia um!

Ayla nos deu poções curativas, elixires místicos e sortilégios alquímicos feitos com ingredientes como um beijo dela mesma, as lágrimas de um ermitão, as cinzas de uma forja, a secreção de um téntaculo aberrante... Acho que é seu jeito de dizer que se importa conosco. Prometi proteger este ser encantado de luz contra tudo que lance sombra em seu caminho. Dado seu pouco tamanho, talvez precisasse ter formulado melhor minha promessa...

Meus estudos apontam que o mesmo dia citado por Ayla também parece celebrar uma antiga tradição tamuraniana. Será coincidência? Talvez uma tradição tenha influenciado a outra, ou será que.... Não, não, Ayla jamais se apropriaria de algo assim para inventar um conto de fadas.

Um ser tão bom como ela é incapaz de mentir..."

CHEFE DE FASE

Mandaloriano

Ele quer sua cabeça, mas vai cuidar do bebê Yoda primeiro

Todo mundo que assistiu a trilogia original de *Star Wars* quando ainda se chamava *Guerra nas Estrelas* ficou de queixo caído com o visual irado do caçador de recompensas Bobba Fett. Infelizmente, ele não faz absolutamente nada nesses filmes. Mas quando essa mesma galera começou a fazer os filmes, isso mudou. Em partes.

The Mandalorian é uma série disponível na Disney+ que já está em sua segunda temporada. Nela, um caçador de recompensas, chamado apenas de Mando na maior parte das vezes, cruza a galáxia protegendo um bebê, ajudando pessoas, e muito de vez em quando caçando uma recompensa. Criada por **Jon Favreau** (*Homem de Ferro*, *Rei Leão*), a série tem fortes ligações com outras fontes canônicas de *Star Wars*, especialmente a animação *Rebels*; tanto que o criador de Rebels, **Dave Filoni**, também trabalha como escritor, produtor e diretor em *The Mandalorian*. A história de inclui várias revelações surpreendentes sobre o personagem e seu passado. Caso não tenha assistido a série, cuidado! Daqui em diante teremos spoilers. Você foi avisado!

Uma profissão complicada

O menino humano Din Djarin nasceu no povoado de Aq Vetina. Durante a queda da República, esse povoado foi atacado por droides separatistas. Enquanto os inimigos mecânicos chacinavam a população local, os pais de Din conseguiram escondê-lo dentro de um silo, logo antes de serem mortos numa explosão. Ainda assim o menino teria morrido quando um droide abriu a escotilha que o mantinha oculto, mas um mandaloriano o encontrou e o adotou.

Os mandalorianos são um povo nativo do planeta Mandalore. São os guerreiros mais temidos da galáxia. Orgulhosos, construíram sua cultura em torno do combate. Um dos reflexos mais óbvios dessa predileção pela luta está na justiça mandaloriana; disputas podem ser resolvidos por duelos um-contra-um até a morte. Tanto interesse bélico levou os mandalorianos ao expansionismo, o que acabou colocando-os em confronto com a República e com os Jedi que a protegiam. O confronto contra os poderes da Força fez com a tecnologia mandaloriana evoluísse, incluindo o desenvolvimento de sua icônica armadura.

A facção que adotou Din Djarin é conhecida como Filhos do Olho. Eles seguem as tradições guerreiras mais antigas de Mandalore e desejam um retorno a essas práticas mais ferozes. Um de seus costumes mais curiosos é ocultar o rosto com o capacete fechado da armadura; se qualquer criatura viva vir o rosto de um dos Filhos do Olho, ele não será mais considerado um mandaloriano e não poderá mais retornar. Adotado pelos Filhos, o menino órfão treinou nas artes mandalorianas de combate e as dominou.

Já adulto, Din se tornou um agente da Guilda de Caçadores de Recompensa. Já respeitado pela sua habilidade e com um certo ar de mistério devido à armadura, ele acumulava prestígio e estava confortável (ou tão confortável quanto um mercenário pode ficar). Até que houve um serviço…

Chega a criança

Durante um serviço particularmente complicado, Din resgatou uma criatura com poderes estranhos. Embora inicialmente tenha entregue essa criança a seu cliente, o mandaloriano rapidamente mudou de ideia e a resgatou. Isso envolveu o mercenário em uma jornada pela galáxia em busca de informações sobre seu protegido e uma forma de lidar com seus poderes.

Um remanescente do antigo Império, Moff Gideon, está atrás dessa criança. De nome Grogu, o protegido do mandaloriano pertence à mesma espécie que o antigo mestre Yoda e tem grande afinidade com a Força.

O jogo de gato e rato entre Gideon e Darin trespassa a galáxia e envolve várias facções e personagens com seus próprios objetivos tangencialmente relacionados ao Império, aos mandalorianos e aos Jedi.

Aparência e personalidade

Din Darin é um humano alto e forte, sempre coberto por sua armadura icônica, com o rosto oculto pelo capacete. Na guarda do ombro, traz orgulhosamente o símbolo do chifre-de-lama, um poderoso animal que derrotou com a ajuda de Grogu.

Sob o capacete, Din tem o aspecto de um homem humano comum de meia idade. De acordo com as tradições que segue, seu rosto não deve ser visto por nenhuma criatura viva. Isso faz com que ele só coma ou beba quando está sozinho.

Mando fala pouco e mantém um aspecto misterioso, mas tem bom coração. Ele sempre acaba ajudando pessoas, mesmo que resista a isso inicialmente. Foi essa tendência que o fez se apegar ao pequeno Grogu, que agora ele trata como um filho. Por mais que Din seja um cara legal, quando alguém ameaça seu filho postiço, não tem o menor pudor em usar todos os anos de treinamento que o transformaram numa máquina de matar.

A armadura

Desde Bobba Fett até Din Darin, a armadura é o elemento mais marcante dos mandalorianos. Feita do raro e valioso metal beskar, é extremamente resistente e não pode ser cortada por sabres de luz. Além disso, inclui uma variedade de armas, que varia um pouco de mandaloriano para mandaloriano, mas inclui lança-foguetes, lança-chamas, um arpéu com corda e uma mochila à jato.

Em *Tormenta20*, uma armadura mandaloriana é uma armadura completa de adamante reforçada, selada e sob medida. Uma armadura mandaloriana tem Defesa +11, penalidade de armadura - 4, concede ao usuário RD 5 e +1 em testes de resistência, pesa 25 kg e custa T$ 13.000. Em *3D&T*, é uma armadura A+2 de adamante. Obtém um crítico na FD em resultados 4, 5 e 6 e custa 45 PEs.

Usando Mando

Como um caçador de recompensas, Mando pode ser inserido facilmente em qualquer campanha: basta que os personagens sejam os alvos dele! No mundo de Arton, em vez de habitantes de um mundo perdido, os mandalorianos podem ser um excêntrico grupo de mercenários devotos de Azgher e adeptos do uso de armas de fogo.

Em vez de simplesmente usar o mandaloriano como um oponente, porém, ele pode ser um obstáculo se estiver atrás do mesmo alvo que os jogadores. Caso consigase aproximar de Din, o grupo pode obter um aliado para ajudar na missão. Em *Tormenta20*, Din conta como um aliado destruidor veterano; caso ele realmente se afeiçoe ao grupo, em vez disso trate-o como um atirador veterano e permita que o jogador de quem ele é aliado use suas habilidades Ave Cantante, Corda Mandaloriana e Lança-Chamas (veja a seguir).

Finalmente, a estrutura da série pode se repetir na sua mesa de jogo. Din procura os heróis e precisa da ajuda dele como parte do processo para dar uma criação digna a Grogu.

O Mandaloriano

Tormenta20 **ND 8**

Humano 21, Médio

Iniciativa +20, **Percepção** +18

Defesa 27, **Fort** +20, **Ref** +20, **Von** +14.

Pontos de Vida 176, RD 5.

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 63

Corpo a Corpo ataque desarmado +20 (1d4+4) ou adaga +20 (1d4+4, 19).

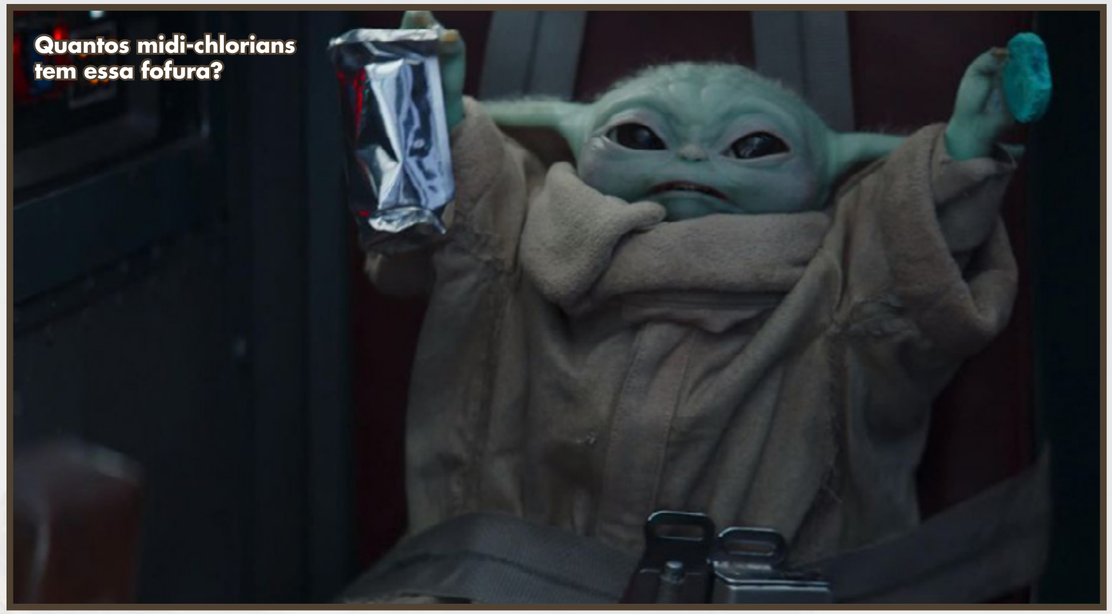
À Distância mosquete +20 (2d8+2, 19, x3) ou pistola +20 (2d6+2, 19, x3).

Arpéu (livre, 1 PM) O mandaloriano dispara um cabo com arpéu, adquirindo deslocamento de escalada 12m até o começo do seu próximo turno.

Ave Cantante (padrão, 11 PM) O mandaloriano dispara mísseis minúsculos contra oponentes ao seu redor. Qualquer criatura dentro de uma esfera de 6 metros a partir do mandaloriano sofre 10d6 pontos de dano de fogo. Um teste de resistência de Reflexos (CD 24) reduz o dano à metade. O mandaloriano pode optar por excluir qualquer criatura dentro da área do efeito da ave cantante.

Como Deve Ser (reação, 5 PM) Role de novo uma jogada de ataque que tenha errado o alvo.

Corda Mandaloriana (padrão, 3 PM) O mandaloriano faz um ataque à distância (+20) contra uma criatura Grande ou menor a até 18 metros. Caso acerte, o alvo faz um teste de resistência de Reflexos. Caso tenha sucesso, o alvo fica enredado. Caso falhe, fica agarrado. Com sucesso ou falha, o alvo pode escapar com uma ação padrão e um teste bem-sucedido de Atletismo ou Acrobacia (CD 24).



Fênix Ascendente (livre, 3 PM) O mandaloriano ativa sua mochila a jato e adquire deslocamento de voo 18m até o começo do seu próximo turno.

Lança-Chamas (padrão, 7 PM) O mandaloriano dispara um jato de chamas de 6m, causando 6d6 pontos de dano de todos a todos na área de efeito. Um teste de Reflexos (CD 24) diminui esse dano à metade.

Visor Mandaloriano (movimento, 7 PM) Graças a seu visor, o mandaloriano pode ver através de camuflagem (normal e total), escuridão (normal e mágica) e magias de ilusão e transmutação (enxergando a verdade como formas translúcidas ou sobrepostas) até o começo do seu próximo turno.

For 18, Des 18, Con 18, Int 13, Sab 14, Car 12

Perícias Atletismo +20, Furtividade +12, Intimidação +17, Pilotagem +20, Sobrevivência +18.

Equipamento adaga, armadura mandaloriana defensora, mosquete, pistola.

3D&T **25N**

F2, H3, R2, A3, PdF3; 10 PVs, 10 PMs

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Amplo), Energia Extra I, Sentidos Especiais (Ver o Invisível, Infravisão), Voo.

Perícias: Furtividade, Intimidação, Pilotagem, Reparos; Sobrevivência.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Gratidão, Protegido Indefeso (Grogu).

Equipamento: armadura de adamante A+2.

THIAGO ROSA

TESOUROS ANCESTRAIS

A segunda, enorme e última parte de uma das aventuras mais clássicas de *Tormenta*, agora para *3D&T* e *T20*

por Marlon Teske, Cassaro, Saladino e Eduardo "Cavaleiro Morto"
Arte por Marcelo Cassaro

TESOUROS ANCESTRAIS

Esta é a segunda parte de *Holy Avenger*, uma das mais clássicas aventuras de Tormenta, cuja adaptação aqui na *Tesouros Ancestrais* iniciou na *Dragão Brasil* 161. Caso tenham passado vivos da primeira parte, poderão dar sequência à missão!

A sequência de eventos está separada em partes distintas, e esta por sua vez em cenas para facilitar a organização por parte do mestre. Pelo mesmo motivo, todos os personagens de destaque e monstros vistos no decorrer da história são apresentados nas últimas páginas, adaptados para *Tormenta20* e *3D&T Alpha*.

No episódio anterior...

Os heróis descobriram que o vilão Mestre Arsenal planeja trazer de volta a este mundo Sszzaas, o maligno deus-serpente. O ritual de invocação é composto de três partes. Se apenas duas tiverem êxito, Sszzaas voltará — e Arsenal já realizou o Primeiro Ritual!

A única pista dos aventureiros para impedir o Segundo Ritual é um nome, encontrado entre as anotações de um servo do vilão: Niele.

Gastem seus PEs!

Mestre, se seus jogadores sobreviveram a primeira etapa da aventura, é mais do que justo que eles recebam recompensas por este esforço. Considere portanto que tudo o que foi visto na *Dragão Brasil* 161 equivale a uma aventura completa e premie seus jogadores de acordo. A partir daqui, *Holy Avenger* é indicada para personagens de 9 pontos em *3D&T Alpha* e 5° Nível em *Tormenta20*.

Parte V – Em busca de Niele

No momento, os aventureiros provavelmente estão em meio às Montanhas Uivantes, resfolegando após escapar do desmoronamento do templo de Sszzaas. Talvez Lisandra e Tork ainda estejam com eles, talvez não. De qualquer forma, seu próximo passo é encontrar Niele, que foi mencionada nas anotações do cultista. Caso achar necessário, o Mestre pode pedir testes (teste fácil de Ciências, Crime, Investigação ou Manipulação em *3D&T* e teste de Conhecimento, Investigação ou Misticismo CD 15 em *Tormenta20*) para saber que se trata de Niele, a mais famosa arquimaga élfica de Arton.

Lembre-se que os aventureiros ainda têm pela frente a viagem de volta através das gélidas Montanhas Uivantes, enfrentando suas criaturas glaciais. Caso quiser, nada impede que a jornada de volta seja transformada em uma cena, com combates semelhantes àqueles vistos na Parte II (veja *Dragão Brasil* 161, pág. 100).

Cena 01 – De volta a Malpetrim

O melhor lugar para começar a procurar Niele é mesmo em Malpetrim, onde os heróis encontraram Tork, pois ela costuma ficar hospedada lá, na Estalagem da Águia Dourada. Na verdade, é possível que jogadores familiarizados com o mundo de Arton já tenham procurado por ela até mesmo antes de ir para as Uivantes, em busca de auxílio. Se tentaram, ela não terá sido encontrada: todos dizem que a elfa está "fora da cidade" (o que, se tratando de Niele, talvez signifique também "fora deste Plano").

Quando conseguem retornar a Malpetrim e começam a perguntar por Niele, os heróis não descobrem muita coisa; ao contrário dos outros elfos, Niele prefere a cidade grande ao ambiente silvestre. Ela vive na Estalagem da Águia Dourada, a mais cara da cidade (para descobrir isso basta um teste fácil de Crime, Investigação ou Manipulação em *3D&T* ou teste de Diplomacia, Intimidação ou Investigação CD 15 em *Tormenta20*). O estalajadeiro diz que Niele está fora, envolvida em algum tipo de missão (teste médio de Crime, Investigação ou Manipulação em *3D&T* e teste de Diplomacia, Intimidação ou Investigação CD 20 em *Tormenta20*):

"É uma maga poderosa, mas também humilde — ele diz, cheio de orgulho. — Com sua grande magia, a gloriosa Nielendorane poderia ter sua própria torre e muitos servos, vivendo com conforto e segurança. É uma honra ter alguém tão nobre e linda vivendo em meu estabelecimento."

(Ele não conhece Niele como nós conhecemos, não?)

O estalajadeiro não sabe onde está Niele e nem que tipo de missão está realizando. Obviamente, ele oferece quartos para os heróis passarem a noite — de qualquer forma, mesmo que tentem, eles não descobrem mais nada até o anoitecer e devem passar a noite em algum lugar.

Neste momento, se Lisandra e Tork ainda estiverem no grupo, eles se despedem; seu trabalho aqui terminou.

Cena 02 – O maior ladrão do Reinado

Enquanto faziam perguntas pela cidade, os aventureiros atraíram a atenção de alguém.

Durante a noite, enquanto dormem, os heróis são visitados por uma figura de cabelos vermelhos e passos furtivos (mas não muito). Ele invade o quarto de um dos personagens e pretende vasculhar entre seus pertences em busca de alguma pista — ou, pelo menos, esta é sua intenção. Mas o visitante noturno fracassa de alguma forma: ele acorda a estalagem toda depois de cair escalando a parede; arrebenta uma fechadura com grande ruído, tropeça em alguma armadura ou faz alguma outra trapalhada que desperta todo mundo.

O ladrão (que é, na verdade, um guerreiro) é um jovem de cabelos longos e ruivos, vestindo cota de malha e trazendo na cintura uma arma estranha, uma bola de ferro com espetos presa a uma corda. Ele é Sandro Galtran.

Caso seja atacado pelos aventureiros, Sandro imediatamente se rende *("Sou um ladrão, não um guerreiro!" pensa ele)*. Quando Sandro Galtran revela seu nome completo, qualquer ladrão presente no grupo será capaz de reconhecer seu sobrenome imediatamente: Galtran, um dos maiores ladrões de todos os tempos!

(Claro que você, leitor de Holy Avenger, já sabe que Sandro é apenas o filho do verdadeiro criminoso lendário, Leon Galtran).

Sandro é um conhecido de Niele e, preocupado com ela, resolveu investigar quem são estes estranhos que fazem perguntas sobre a elfa. Caso os aventureiros expliquem a verdade sobre os rituais, os sacrifícios e Mestre Arsenal, Sandro acredita imediatamente (poucos em Arton conseguem ser tão ingênuos, crédulos e burro-burro-burros) e começa a dizer o que sabe:

"É tudo muito estranho. Niele e eu costumamos agir juntos — sabem como é, nem sempre a magia resolve tudo e você sempre vai precisar dos serviços de um ladrão competente. Não que eu tenha lá muita escolha; em geral a maluquinha me agarra e sai arrastando por aí. Mas desta vez ela partiu sem me dizer nada, aquela desmiolada! Sempre procurando confusão!"

TPK? É isso mesmo, mestre?

***Holy Avenger* é uma aventura longa planejada para minar pouco a pouco os recursos dos aventureiros, fazendo com que cheguem quase esgotados na batalha final.**

Esta escolha está relacionada aos sistemas nos quais ela foi originalmente ambientada, e pode ser um problema hoje — especialmente em *Tormenta20* — onde a recuperação de PMs e PVs exige muito mais planejamento e preparo por parte da equipe.

Por isso, Mestre, esteja ciente de que em alguns momentos o grupo inteiro estará diante da possibilidade real de um *Total Party Kill*, o afamado TPK. Para evitar que todos os personagens acabem mortos aqui, inclua algumas poções entre os tesouros dos monstros no caminho, ou crie situações em que o grupo possa parar e descansar por algum tempo antes de prosseguir, especialmente antes da parte VI e IX da série.

"Niele ouviu algo sobre uma criatura atormentada prisioneira em uma velha mansão assombrada, fora da cidade, perto de um pântano. Pelo que descobri, ela resolveu acabar com o sofrimento da criatura — seja lá o que isso queira dizer. Eu estava prestes a partir quando ouvi falar de vocês. Se querem mesmo ajudar Niele, posso guiá-los até lá."

A menos que os aventureiros concordem em dividir ou pagar um novo quarto na estalagem, Sandro decide voltar para seu "esconderijo" (que todo mundo em Malpetrim sabe onde fica...) e reencontrar-se com os heróis na manhã seguinte.

Cena 03 – Café da manhã reforçado

Na manhã seguinte, assim que os magos e clérigos terminam de recuperar os seus PMs (faça esse favor aos jogadores, mestre), sons de agitação chamam a atenção dos aventureiros. Caso não venham investigar imediatamente, eles são procurados pelo estalajadeiro, que pede ajuda para acabar com uma luta no saguão.

Quando chegam ao saguão da estalagem, os heróis

encontram um grande bando de 4d6 orcs furiosos, lutando contra um único homem. Um humano alto, de cabelo escuro, vestindo armadura de couro e tendo apenas o braço direito protegido por uma couraça. Brandindo uma maça com extrema destreza, ele esmaga a cabeça de um orc — mas talvez não seja capaz de vencer os demais sem ajuda.

"Você é o Arkam! — grita um dos orcs. — Você matou o primo Krusk! O primo Krusk era um orc legal! Vamos vingar o primo Krusk!"

"Com mil demônios da Tormenta, QUANTOS parentes tinha aquele maldito Krusk? Ei, vocês! Não fiquem aí parados — ele grita para os aventureiros — Me ajudem!"

Avise aos jogadores que todos eles já ouviram falar de Arkam, comandante do Protetorado do Reino. Ele e seus colegas são amplamente conhecidos como aventureiros de elite, uma unidade especial de Deheon para missões de alto risco.

Que os jogadores decidam se vão ajudar Arkam ou não. (Mas, francamente, que RPGista recusa uma luta com orcs para abrir o apetite?)

Criaturas: 4d6 orcs furiosos.

Estes orcs furiosos pertencem a uma variedade local, com chifres e cauda. Exceto por este detalhe, são idênticos aos orcs normais (não diga isso aos jogadores; divirta-se vendo-os preocupados com as "prováveis habilidades especiais" dos orcs furiosos).

Cena 04 – Braço metálico!

Pouco depois que a luta termina, um pequeno grupo de guardas da cidade aparece na estalagem. O capitão da guarda arregala olhos imensos diante do homem de braço metálico e exclama: *"Arkam!"*

"Tenha certeza de que estes assaltantes terão uma boa temporada em sua masmorra — diz Arkam ao capitão da guarda — Às vezes tenho a impressão de que TODOS os orcs deste mundo tiveram um ou mais parentes mortos pelas minhas mãos, e agora buscam vingança. Mas tenho assuntos importantes a tratar, não posso perder tempo com criminosos vulgares."

"Sou muito grato a vocês pela ajuda, senhores — ele continua, agora dirigindo-se aos aventureiros — Eu estava justamente procurando vocês, e vejo agora que são mesmo os heróis de quem ouvi falar. Soube que estão atrás da arquimaga elfa Niele — e, antes que me perguntem como descobri, saibam que quase nada acontece no reino sem que eu saiba... especialmente quando um troglodita anão bêbado começa a contar histórias sobre sacrifícios humanos, adoradores de Sszzaas e o próprio Mestre Arsenal..."

"Assim que fomos alertados sobre sacrifícios e os três rituais para invocar Sszzaas, eu e outros membros do Protetorado nos espalhamos pelo Reinado em busca de pistas. Apenas ontem à noite eu soube sobre o templo escondido nas Montanhas Uivantes, mas vocês chegaram primeiro. Fico feliz que existam outros lutando contra esse plano louco. Mas é terrível que tantas vítimas tenham morrido, e o Primeiro Ritual tenha sido realizado."

"Niele, a elfa que procuram, está entre as magas mais poderosas deste mundo. Mas, ao contrário de outros grandes mestres da magia, ela ainda aceita participar de missões perigosas como qualquer aventureiro comum. Humildade, imprudência, um coração nobre... não sei que razões levam Niele a agir assim."

(Ele TAMBÉM não conhece Niele como nós...)

"O fato é que Niele carrega consigo um cetro com uma gema preciosa de qualidades mágicas. Ao que parece, Arsenal necessita dessa gema para executar o Segundo Ritual. Se for assim, precisamos encontrar a elfa antes que ele o faça."

Caso concordem em ajudar, os aventureiros podem partir assim que Sandro estiver novamente com o grupo para mostrar o caminho. Ele estará (mal) escondido em um canto qualquer (nenhum teste é necessário), esperando que os guardas da cidade vão embora.

Na verdade Sandro NÃO está sendo procurado por nenhum crime, mas gosta de agir assim para causar "boa impressão"...

Parte VI – Mansão maldita

Se, antes de partir, os aventureiros fizerem investigações na cidade, não descobrem muita coisa além do que Sandro já disse: a mansão fica realmente próxima a um pântano, a algumas horas de caminhada de Malpetrim, e está vazia há pelo menos cem anos. Pertencia a um antigo mago há muito desaparecido, de nome Zolkan.

Os poucos aventureiros que estiveram na casa dizem que ela é mesmo assombrada, infestada de fantasmas e armadilhas; mas nunca ninguém fez contato com a tal criatura.

Cena 01– Travessia do pântano

O pântano onde fica a mansão é bem perigoso: se desejar, o mestre pode rolar alguns encontros preliminares com gorloggs ou trogloditas.

Travessia até a mansão — ND 3

O grupo atravessa o pântano até chegar à mansão maldita.

Objetivo Chegar à mansão maldita.

Efeito Para encontrar a mansão maldita no pântano, o grupo deverá acumular 3 sucessos. Para cada falha, os aventureiros sofrem 2d6 pontos de dano. O dano representa o cansaço e só pode ser curado após a chegada na mansão maldita. Em caso de 3 falhas, jogue 1d6 para determinar um encontro aleatório (1-3: 2d6 gorloggs; 4-6: 2d6 trogloditas).

Criaturas 2d6 gorloggs; 2d6 trogloditas

Avançar *(um teste médio de Sobrevivência em 3D&T e Sobrevivência CD 20 em Tormenta20)*. Os jogadores se alternam fazendo testes até acumularem três sucessos. Os testes podem ser de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e que o mestre aprove, mas cada perícia só pode ser usada uma vez em toda travessia.

Cena 02 – A mansão

Vista à distância, a mansão se revela como uma casa muito antiga de dois andares — mas o andar superior parece totalmente destruído, restando apenas ruínas. As vidraças estão sujas demais para enxergar o interior. Mesmo assim, os heróis podem ver figuras indefinidas se movendo através das janelas...

A mansão é realmente assombrada — praticamente TODOS os aposentos têm algum tipo de efeito sobrenatural assustador. Qualquer mudança provocada pelos personagens (móveis quebrados, armadilhas ativadas ou desarmadas, criaturas mortas...) volta ao normal assim que eles saem do aposento, deixando tudo exatamente como estava; isso quer dizer que a casa será sempre a mesma, com os mesmos perigos, não importa quantos aventureiros a visitem!

Cena 03 – A porta da frente

Assim que alguém aproxima a mão da maçaneta da porta (1), ela se abre sozinha com um forte rangido.

Além da porta, os heróis vislumbram uma caverna em chamas com colunas feitas de esqueletos! Um cão monstruoso e sem pele rosna na direção da porta e expele um

jato de chamas que MATARÁ os aventureiros: todos os jogadores devem fazer um teste de Resistência em *3D&T* e teste de Vontade CD 20 em *Tormenta20*.

Apenas aqueles que tiverem sucesso percebem que tudo foi uma ilusão inofensiva, destinada a afastar intrusos; os que falharem acreditam estar "mortos", mas podem ser despertados sem danos com um simples safanão.

Cena 04 – Saguão de entrada

Após o ataque do cão infernal, o aposento revela sua forma real — um grande salão com uma porta ao norte, duas portas laterais menores e escadas bloqueadas com entulho, que antes levavam ao andar superior.

Oito armaduras completas estão perfiladas no centro, formando um corredor que leva à porta maior. Elas fazem movimentos ligeiros quando alguém se aproxima, mas são inofensivas até serem tocadas; caso isso aconteça, a armadura se transforma em uma cópia exata daquele que a tocou, com todos os seus poderes e armas, e ataca seu"clone". A cópia é perfeita para os sentidos normais, não ilusória, e apenas meios mágicos permitem saber quem é o personagem verdadeiro. Quando derrotada, a armadura-clone volta à sua forma e posição normais.

Cena 05 – Biblioteca

Além das muitas estantes de livros, o que chama a atenção imediatamente neste aposento (3) é o quadro na parede oposta; grande e perturbador, mostra uma paisagem que parece pertencer aos planos inferiores — uma jovem em correntes agonizando enquanto é fustigada pelo tridente de um esqueleto com um único chifre na testa.

Um dos livros nas estantes tem um compartimento secreto, onde está escondida uma das gemas que faltam no espelho da área 10 (teste médio de Crime ou Investigação em *3D&T* e teste de Investigação ou Ladinagem CD 20 em *Tormenta20* para encontrar). Os outros livros são normais, mas os heróis podem encontrar entre eles alguns pergaminhos mágicos (1d6+1 deles, com magias à escolha do Mestre).

Quando os aventureiros terminam de examinar os livros, percebem que o quadro na parede parece diferente; o esqueleto-demônio sumiu, e a jovem antes torturada agora aponta na direção da porta, com pânico nos olhos.

O esqueleto está ali, bloqueando a saída!

Criatura esqueleto demônio

Quando derrotado, o esqueleto desaparece e retorna ao quadro para voltar a torturar a jovem. O quadro pode ser destruído, mas — como tudo o mais na casa — volta ao normal assim que os aventureiros deixam a sala.

Cena 06 – Arsenal

Este aposento (4) contém armas de muitos tipos, expostas em suportes nas paredes e sobre as mesas. Existe um total de 1d6+6 armas mágicas aqui (Entre 20 a 30 PEs em *3D&T* e itens menores ou médios em *Tormenta20*) e os aventureiros podem apanhar todas que desejarem… mas existe um preço.

Um personagem que esteja carregando uma arma da sala não consegue sair do aposento. Quando passa pela porta, ele se vê novamente no interior da sala. Sempre vai voltar para esta sala, não importa quantas vezes cruze a porta. A única forma de quebrar o encanto é devolvendo a arma ao suporte de onde foi retirada.

Arremessar a arma para fora da sala apenas garante que você ficará preso aqui para sempre, caso não tenha ninguém lá fora para devolvê-la…

Cena 07 – Sala de jogos

Neste aposento (5) há uma grande mesa de jogo com cadeiras à volta. Assim que os aventureiros entram, um fantasma vestido como bardo convida todos a sentarem para jogar. O fantasma pode ser destruído ou esconjurado normalmente (teste médio de Ciências ou fácil para personagens com Clericato em *3D&T* e Religião CD 20 em *Tormenta20*), mas ele sempre retorna quando os heróis deixam o aposento.

O fantasma é totalmente imaterial, e não tem qualquer forma de danificar pessoas ou objetos sólidos. Ele só consegue segurar suas próprias coisas. Este encontro não é para combate — mas, se os jogadores quiserem atacar ou destruir o bardo, o farão com facilidade.

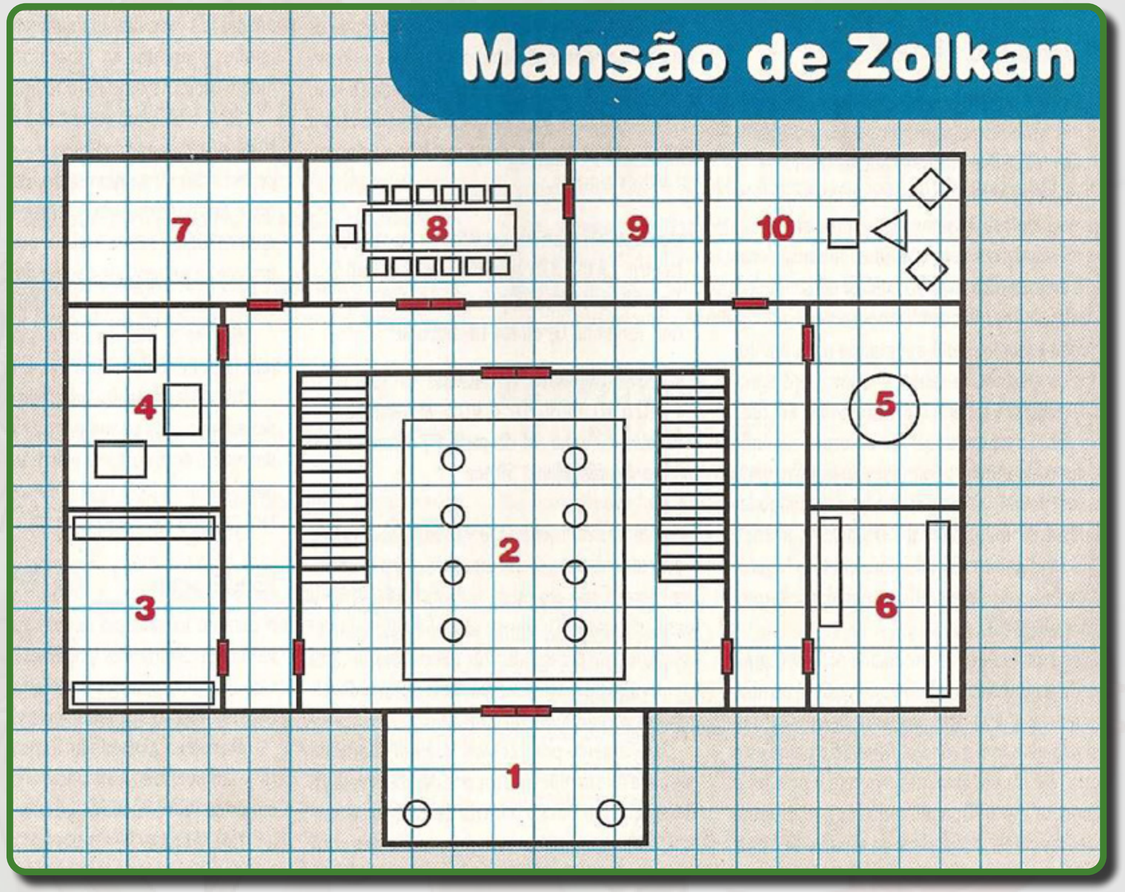
Em nenhuma circunstância o fantasma ataca os heróis — apenas repete seus convites para jogar. Ele tem cartas de baralho, dados e outros jogos de azar. Qualquer herói pode jogar contra ele quantas vezes quiser, devendo fazer um teste estendido, obtendo 3 sucessos antes de 3 falhas (teste médio de Crime ou Manipulação em *3D&T* e de Enganação, Intuição ou Jogatina CD 20 em *Tormenta20*).

Cada vez que um aventureiro vence o fantasma, ele aplaude e responde uma pergunta sobre a mansão. Qualquer pergunta terá uma resposta clara e honesta, sem trapaças. Mas quando um herói perde uma partida, sofre 1d6 pontos de dano para cada falha no teste estendido. Esse dano não pode ser absorvido com Armadura, Redução de Dano e proteções similares.

Cena 08 – Sala das capas

Este aposento (6) destinava-se a guardar as capas, chapéus e armas dos visitantes da mansão. Assim que entram no aposento, os heróis são recebidos por um mordomo zumbi. Com voz rouca, ele pede educadamente aos aventureiros que *"por favor, deixem aqui suas capas, chapéus e armas"*.

Caso os heróis não obedeçam o mordomo — ou se tentarem levar os outros itens aqui guardados — ele fica raivoso e assume uma forma monstruosa de três



metros, com garras afiadas e o mesmo olhar petrificante de um basilisco.

Criatura mordomo zumbi.

Em nenhuma hipótese o mordomo abandona o aposento. Se for destruído, quaisquer vítimas petrificadas voltam ao normal — mas o zumbi estará aqui novamente quando os aventureiros saírem. O quarto guarda algumas armas e itens deixados por outros aventureiros, um ótimo momento para algum herói repor suas flechas ou algum outro item mundano. Entre esses itens está uma das três gemas que faltam no espelho da área 10.

Cena 09 – Sala de troféus

As paredes deste aposento (7) estão adornadas com cabeças empalhadas de animais diversos — desde feras normais como um leão e um tigre até monstros fantásticos como um urso-das-cavernas, um unicórnio, um wyvern e outros. O tipo e quantidade exatos ficam à escolha do mestre.

Assim que os aventureiros entram no aposento, as cabeças se desprendem das paredes e começam a voar, atacando os heróis. Um dos animais traz uma joia no lugar de um dos olhos. Esta é uma das joias que faltam no espelho da área 10.

Criatura cabeças voadoras

Cena 10 – Sala de jantar

Uma longa mesa de jantar está preparada com um lugar para cada aventureiro nesta sala (8). Caso algum deles se sente à mesa, um criado espectral aparece carregando uma bandeja com tampa e coloca diante do personagem. Destampada, a bandeja revela a cabeça decepada do próprio aventureiro (vale aqui um teste de Resistência em *3D&T* e teste de Vontade CD 20 em *Tormenta20*, para evitar que o personagem fique apavorado e saia correndo). Na verdade tudo aqui, inclusive o garçom, são apenas ilusões.

Cena 11 – Cozinha

Quando os heróis entram na cozinha (9), encontram dois fantasmas sem cabeça duelando entre si com facas de cozinha. Suas cabeças estão no chão, gritando qualquer coisa sobre os ingredientes corretos para preparar o prato do mestre. Os fantasmas não atacam os aventureiros, a menos que estes interfiram na luta. Mesmo que o façam, suas facas atravessam os personagens sem causar dano. Eles não podem interagir com pessoas ou elementos do Plano Material.

Não existe mais nada interessante aqui além de muita comida estragada.

Cena 12 – Sala de estar

Este aposento (10) é mobiliado com três grandes poltronas dispostas em círculo, algumas cadeiras espalhadas e uma mesinha de centro.

Em cada poltrona está sentado um esqueleto. Estes esqueletos não se movem e nem atacam, mesmo que sejam atacados — mas, como tudo o mais na casa, estarão inteiros e em seus lugares assim que os aventureiros saem do aposento.

Cada esqueleto está apontando para um dos cantos da mesinha de centro — uma peça estranha, triangular e coberta com um espelho. Em cada canto existe uma cavidade, um buraco vazio onde alguma coisa parece se encaixar. O espelho é, na verdade, um portal mágico que leva ao antigo laboratório do mago Zolkan. O portal é ativado quando três gemas são colocadas em seus lugares nas cavidades. As gemas estão escondidas pela casa, nas áreas 3, 6 e 7.

Cada gema deve ser encaixada no lugar certo. Quando uma gema é colocada na posição errada, o esqueleto que aponta naquela direção faz um sinal negativo com a cabeça. Quando a gema está correta, ele faz um sinal positivo com o polegar e permanece assim. Quando todas as gemas estão em seus lugares, a superfície do espelho se transforma em neblina; basta que os heróis atravessem para chegar à próxima parte da aventura.

Parte VII – Ataque dos vermes malditos

Assim que atravessam o portal, os heróis são magicamente transportados para o laboratório secreto do mago — uma imensa caverna em algum ponto muito distante do Reinado, escondendo um vasto complexo laboratorial. O portal fica inerte assim que os heróis terminam de passar.

Cena 01 – Enfim, a elfa!

A cena que chama imediatamente a atenção dos heróis é uma elfa de longos cabelos prateados, vestindo apenas tiras de couro unidas por elos metálicos e segurando um cajado. Ao seu lado, enrodilhado feito cobra, há um verme medindo quase vinte metros, com mandíbulas imensas. Vermes menores, do tamanho de serpentes, movem-se através de sua carne putrefata. Ambos olham para um quadro negro repleto de fórmulas.

"Eu diria que suas equações parecem corretas, Zolkan meu fofo — diz a elfa, apontando para o quadro. — Mas não fique irritado, tá? Vamos descobrir o que saiu errado em seu experimento e devolver…

"Mas o que VOCÊS fazem aqui?! — ela grita — Sandrinho, seu ladrãozinho maluco! Não falei que precisava cuidar disso sozinha? Não tenho como proteger vocês…

"Não, Zolkan! Calminha! Eles não são…"

O verme monstruoso é na verdade o antigo mago Zolkan, vítima de um experimento que saiu errado — a "criatura atormentada" de quem Niele ouviu falar.

Protegida por seu cetro, a elfa foi capaz de vencer as armadilhas na mansão, chegar até aqui e — com um bocado de esforço e carisma — conquistar a confiança de Zolkan, agora pouco mais esperto que um animal. Mas a chegada súbita dos heróis assusta a fera, que agora vai atacar o grupo.

Criatura verme gigante.

Infelizmente para Zolkan, a única libertação que pode ter será através da morte. Nenhuma magia menor que um Desejo poderia devolvê-lo ao normal. Qualquer mago verdadeiro pode descobrir isso examinando as fórmulas no quadro (Niele, como sabemos, NÃO é uma maga verdadeira: ela estava apenas fingindo quando disse que entendia as equações no quadro).

"Sandrinho! — grita Niele, mesmo assim — Você é fofo, muito fofo, eu adoro você, mas você também é burro-burro-burro! Eu estava me saindo MUITO BEM até você aparecer com esse bando de brigões! Sabe o trabalho que vou ter agora para ressuscitar o coitadinho do Zolkan? Aliás, o que vocês estão fazendo aqui? Como conseguiram… ?

"O quê?! — ela se espanta olhando para Arkam, enquanto o cajado brilha levemente — Mas esse aí não é aquele Arkam-Braço-de-Ferro ou coisa assim?! Estou vendo que ele está sendo controlado por magia. O que vocês fizeram com ele?"

Cena 02 – Traição

O cajado de Niele acaba de revelar que ninguém suspeitava até agora: desde que falou com os aventureiros pela primeira vez, Arkam estava sob efeito de um encanto de dominação extremamente poderoso. Ele está sob ordens diretas do próprio Mestre Arsenal!

Incapaz de localizar ou agir pessoalmente contra a portadora do Olho de Ssszzas, Arsenal preferiu usar uma marionete. Durante a exploração da mansão e outras partes perigosas da aventura, Arkam terá discretamente evitado as armadilhas e situações de maior risco. Agora que seu disfarce foi revelado, Arsenal — que vê tudo através dos olhos de Arkam, usando outra magia — pretende aproveitar que os aventureiros estão enfraquecidos após tantas lutas e vai lançar o poderoso Arkam contra eles.

Niele tenta ajudar mas, por alguma razão, o cajado não coopera. Ela não será capaz de lançar nenhuma magia durante os próximos momentos. (Na verdade, o próprio Sszzaas comanda parcialmente seu Olho, e não quer que a elfa interfira com o plano).

Derrotar Arkam será o desafio final dos heróis nesta segunda parte da aventura. Existem duas formas básicas de fazê-lo; apenas lutar com ele, ou tentar cancelar a magia de controle da mente. Caso desejem procurar o pergaminho, o grupo deve fazer um teste estendido, obtendo 5 sucessos antes de 3 falhas, (cada herói gasta o seu turno inteiro e faz um teste médio de Ciência ou Investigação em *3D&T* ou gasta a sua ação completa e faz um teste de Investigação ou Misticismo CD 20 em *Tormenta20*). Em caso de falha, os personagens encontraram o pergaminho errado e uma magia aleatória (à escolha do mestre) é conjurada.

Criatura Arkam-Braço-Metálico

Se os aventureiros forem derrotados, Arkam vai vigiar Niele até a chegada de Arsenal — e ele, por sua vez, pretende tomar o cetro em troca das vidas de Sandro e dos demais. Com o cetro em mãos, Arsenal talvez poupe adversários tão valorosos (ou talvez esmague suas cabeças com a bota metálica, depende do Mestre…). De

qualquer forma, ele vai embora para realizar o Segundo Ritual, trazendo Sszzaas de volta ao mundo. Fim.

Mas, se os aventureiros venceram, o plano de Arsenal terá falhado. Pelo menos por enquanto.

Caso Arkam tenha sido morto pelos aventureiros, eles deveriam cuidar de sua ressurreição — ou terão um monte de problemas pela frente. Niele se oferece para trazê-lo de volta, mas após várias tentativas fracassadas (talvez transformando Arkam em coisas muuuuuito estranhas…), ela sugere que procurem outra forma.

Se ele ficou apenas desacordado, a magia de dominação ainda estará ativa e precisa ser cancelada.

A caverna-laboratório de Zolkan está repleta de tesouros, pergaminhos, poções e itens mágicos (2d6 pergaminhos e poções aleatórios e 1 item mágico menor para cada personagem), que os aventureiros podem recolher como prêmio pela vitória. Além disso, o mestre também deve conceder para cada herói 10 PEs em *3D&T* e o aumento de um nível em *Tormenta20*.

Mas não acabou ainda. Resta impedir o Terceiro Ritual, ou tudo terá sido em vão.

Parte VIII – Despedidas

Se os heróis chegaram até aqui, eles frustraram o plano de Mestre Arsenal — usar os aventureiros para localizar Niele e, com ajuda involuntária do herói Arkam, recuperar o Olho de Sszzaas e completar o Segundo Ritual.

Arkam, esperamos, foi libertado do feitiço e Niele resgatada (embora ela diga o tempo todo que nunca esteve em perigo, em nenhum momento). Entretanto, Arsenal ainda pode realizar o Terceiro Ritual — que, se completado dentro do prazo, vai ressuscitar Sszzaas.

Após deixarem a caverna acompanhados de Niele, Sandro e Arkam, os heróis percorrem alguns túneis (repletos de monstros, se o Mestre assim quiser), chegam ao ar livre e percebem fumaça de chaminés no horizonte. Sinal de uma vila próxima.

"Reconheço o lugar — diz Arkam. — Estamos no reino de Sckharshantallas. Longe da capital, felizmente. E aquela é Durtras. Não é muito grande, mas lá vocês devem encontrar suprimentos e montarias. Infelizmente, devo seguir em outra direção.

"Não, meus amigos, não posso mais acompanhar vocês nessa importante missão. Fui magicamente dominado pelo infame Arsenal, e não tenho a menor ideia de como ou quando isso aconteceu. Temo que isso se repita durante algum momento crítico, e nesse caso vocês estariam mais seguros longe de mim. Além disso, estou preocupado com o restante do Protetorado do Reino. Talvez meus colegas também estejam sob o comando mágico, percorrendo o reino como fantoches do vilão. É provável que Arsenal tenha espiões dentro da Coroa, e devo tomar providências quanto a isso.

"Vejo que são heróis extremamente capazes e podem deter os planos de Arsenal sem minha ajuda. Além disso, estão agora acompanhados por lady Niele: tendo ao seu lado uma das mais poderosas magas deste mundo, porque precisariam de mim?

O guerreiro Arkam recusa solenemente qualquer pedido dos jogadores para acompanhar o grupo, ou ser acompanhado por eles. Ambos agora têm caminhos diferentes para seguir. (Ou então, se você é um Mestre muuuuito generoso, mantenha Arkam no grupo e deixe que ele derrote os inimigos enquanto os jogadores ficam apenas olhando…)

"Mas por que parecem preocupados? — pergunta Niele, enquanto os heróis provavelmente lamentam a partida de Arkam. — Vocês ouviram o homem, euzinha estou com vocês! Acharam por algum momento que eu ia recusar esta missão? Ora, o padre Arsenal precisa ser detido antes de conjurar Sszzaas. E não levem a mal, mas duvido que vocês tenham a mais ínfima chance sem MINHA ajuda. Sem ofensas, tá?"

"Ah, e o Sandrinho vem com a gente!"

Apanhado de surpresa, o "maior ladrão do Reinado" arregala os olhos, engole em seco e balbucia algo como *"Eu?! Vou?! Com vocês?!"* Como Sandro sabe perfeitamente que discutir com Niele não costuma dar nenhum resultado, ele apenas dá de ombros e aceita. Fazer o quê?

Parte IX – O aliado do vilão

Na vila de Durtras, os heróis podem obter equipamento normal por preços normais. Os únicos tipos de armas disponíveis são adagas, facas, espadas curtas e longas, arcos curtos, flechas de caça e clavas. Itens mágicos e poções, nem pensar.

Caso os aventureiros estejam muito feridos após a luta na caverna, o Curandeiro local pode ajudar (considere ele como um ajudante médico de 1 ponto em *3D&T*, regras para ajudantes estão na matéria sobre *Genshin Impact* na *Dragão Brasil* 161 e como um aliado médico iniciante em *Tormenta20*).

Aqui os aventureiros também podem encontrar provisões e descansar na única estalagem da vila. Mas quando eles tentam encontrar cavalos ou outra forma de viajar, descobrem algo importante: todos os cavalos da vila estão fora, em uma expedição de caçadores. Eles estão à procura do covil de um dragão que anda raptando habitantes da vila. Na verdade, os aventureiros notam que todos os moradores parecem visivelmente amedrontados. Investigando um pouco mais, descobrem a razão sem muita dificuldade.

"Vocês não sabem ainda? O temível dragão que mora na montanha de Tergus se aliou a Mestre Arsenal! A fera ofereceu seu esconderijo para que o clérigo maldito possa realizar um ritual terrível, enquanto o próprio dragão impede que alguém o interrompa! Dizem que até mesmo o soberano Sckhar teme interferir com o plano!

"É um monstro terrível! Costuma apanhar jovens aventureiros com suas garras e levá-los para sua montanha. Ninguém sabe o que faz com eles. Que os deuses tenham piedade dessas pobres almas… "

(A parte sobre o rei dos Dragões Vermelhos temer Arsenal não é verdade, apenas um boato; na verdade, Sckhar nem mesmo tomou conhecimento do tal plano, ou simplesmente não se importa.)

Parece óbvio que Arsenal pretende realizar o Terceiro Ritual — seja ele qual for — no covil do dragão. Caso os aventureiros não se mostrem interessados em rumar para o local imediatamente, Niele começa um enooorme sermão sobre a "responsabilidade deles perante o mundo, deter o mal o mais rápido possível, isso não é a postura de verdadeiros heróis, etc, etc, etc". A elfa também chega a mencionar que covis de dragões costumam estar repletos de tesouros (ela afirma que já esteve em MUITOS covis de dragões!) e armas mágicas, caso um pagamento se faça necessário.

A montanha onde se localiza o covil fica a três dias de viagem (a pé, porque todos os cavalos estão fora; a menos que os personagens consigam, de alguma forma, providenciar montarias). No terceiro dia, já com a montanha de Tergus à vista, os aventureiros encontram a expedição de caçadores — na verdade, o que sobrou dela; restos humanos e de cavalos estão espalhados pela planície. Aparentemente, foram despedaçados por criaturas com garras.

Foram toscos, os monstros que servem Mestre Arsenal. Enquanto os aventureiros examinam os corpos, serão atacados por 3d6 toscos.

Criaturas 3d6 toscos.

Depois de vencer os monstros, os heróis devem agora estar certos sobre o envolvimento de Arsenal.

A entrada da caverna do dragão está logo adiante, no sopé da montanha — estranhamente visível e pouco discreta para um covil. Depois de entrar, os heróis logo descobrem que a caverna não passa de uma câmara vazia com 10m de diâmetro e 6m de altura (*"Humm.. o tamanho exato de um dragão"*, comenta Niele, como se realmente entendesse do assunto).

Se não for detido, o "ladrão" Sandro toma a dianteira e começa a procurar por armadilhas e portas secretas. Momentos depois ele afirma que não achou nada, a caverna é segura. (Qualquer ladrão verdadeiro presente no grupo percebe que Sandro não fez nada além de olhar embaixo de algumas pedras…)

Assim que todos os aventureiros entram na caverna, um muro mágico de pedra se ergue do chão e fecha a entrada, deixando todos no escuro. No momento seguinte, o chão desaparece sob seus pés — mas os heróis não caem; eles flutuam suavemente, descendo até um lugar especialmente preparado para eles…

Parte X – O labirinto Nº 2804-71

Assim que os aventureiros tocam o chão, tochas se acendem nas paredes e revelam um aposento com quatro passagens. A iluminação é fraca — os heróis só conseguem enxergar em alcance curto. O mais espantoso é que o teto sobre eles, apenas 3m acima, não mostra nenhuma abertura por onde poderiam ter descido!

A verdade é que o dragão criador deste lugar tem poder para moldar terra e pedra, e está usando esse poder para confundir os heróis.

Cena 01 – Perdidos

Os personagens estão agora no interior de um imenso e confuso labirinto (sua posição inicial está marcada com um "x" no mapa). O lugar é enorme, medindo 60m de lado, com corredores de 3m. Para piorar tudo, existem várias magias de teleporte ativas no labirinto: todos os pontos marcados com um "T" transportam os aventureiros magicamente para outro corredor, escolhido totalmente ao acaso. Para saber exatamente onde o grupo reaparecerá, o mestre apenas aponta um lugar ao acaso. Como os corredores são todos parecidos, a vítima raramente percebe que foi transportada. Um ponto de teleporte pode ser detectado apenas através de magia. Para piorar tudo, bandos de minotauros percorrem o labirinto em pequenos grupos de 2d6. Eles foram colocados ali pelo dragão para perseguir as vítimas aprisionadas. Magicamente preparados, os minotauros nunca precisam comer ou beber, não são afetados pelos pontos de teletransporte e nunca se perdem no labirinto. Eles normalmente ficam em seus alojamentos (marcados com "M" no mapa) até notarem a presença de invasores. Os minotauros estão armados com machados e todos têm medo de "magia poderosa" (na verdade, têm medo de QUALQUER magia). Eles não sabem sobre os pontos de teleporte e ficam surpresos cada vez que um grupo de vítimas aparece ou desaparece.

Criaturas 2d6 minotauros.

Em certas ocasiões, a melhor estratégia para os heróis é apenas correr em busca de um ponto de teleporte

(torcendo para reaparecer em algum lugar mais seguro).

Não existe saída do labirinto. Na verdade, a intenção do dragão é manter os aventureiros ali até se cansar deles. Mas os planos do réptil são frustrados quando, a qualquer momento, os heróis encontram em algum ponto do labirinto (não marcado no mapa; o Mestre decide quando e onde acontece) um pergaminho contendo uma magia de teleporte; quando executada, essa magia leva o grupo diretamente para o covil do dragão!

Outra opção, seria tratar esta parte do labirinto como um perigo complexo:

Labirinto Nº 2804-71 — ND 3

O grupo precisa encontrar o pergaminho de teleporte que os levará diretamente para o covil do dragão!

Objetivo Encontrar o pergaminho de teleporte.

Efeito Para encontrar o pergaminho e sair do labirinto Nº 2804-71, o grupo deverá acumular 5 sucessos. Na primeira falha, os personagens se deparam com uma armadilha do tipo "Indiana Jones" — pedras que rolam, lanças que saltam das paredes, alçapões sob o chão… felizmente estas armadilhas são falsas ou ilusões mágicas; elas não causam nenhum dano físico, mas eles ficam esgotados em *3D&T* e fatigados em *Tormenta20* até conseguirem descansar. Na segunda falha, o grupo atrai a atenção dos minotauros, o que aumenta a dificuldade de todos os testes subsequentes em um patamar em *3D&T* e a CD de testes subsequentes em +5 em *Tormenta20*. Na terceira falha, os aventureiros são emboscados pelos minotauros e devem enfrentá-los, caso os derrotem, são teletransportados para a posição inicial, devendo reiniciar o desafio.

Criaturas 2d6 minotauros

Explorando o labirinto (um teste médio de Ciências, Crime, Esportes ou Sobrevivência em *3D&T* e Atletismo, Investigação, Misticismo ou Sobrevivência CD 20 em *Tormenta20*). Os testes podem ser de qualquer outra perícia que o jogador consiga justificar e que o mestre aprove, mas cada perícia não listada só pode ser usada uma vez no labirinto.

Descansando (teste de Resistência em *3D&T* e teste de Fortitude CD 15 em *Tormenta20*) O grupo se recupera da condição esgotado em *3D&T Alpha* e fatigado em *Tormenta20*, não conta como um sucesso para a resolução do perigo complexo.

Despistando os minotauros (uma perícia a escolha do personagem, que faz um teste médio em *3D&T* e com CD 20 em *Tormenta20*). O grupo despista os minotauros e volta a fazer os testes com a dificuldade normal, não conta como um sucesso para a resolução do perigo complexo.

Os jogadores se alternam fazendo testes até acumularem cinco sucessos, encontrando o pergaminho, ou 3 falhas, quando são emboscados pelos minotauros.

Cena 02 – No covil do inimigo

A magia contida no pergaminho leva os heróis para uma vasta câmara subterrânea — pouco abaixo do topo da montanha, embora os jogadores não saibam disso ainda. Não existem saídas ou qualquer tipo de passagem (o dragão usa seu poder de moldar pedra para criar passagens quando precisa delas).

Duas criaturas estão presentes na câmara: Zarnee, o dragão de cobre, responsável pela criação do labirinto; e o próprio Mestre Arsenal, de braços cruzados, flutuando perto do topo da câmara.

"O que está acontecendo, clérigo? — rosna o dragão para Arsenal, parecendo surpreso com a súbita aparição dos aventureiros em seu covil. — Você me prometeu um desafio! Prometeu diversão!"

"Como esses pequenos aventureiros chegaram até aqui? Meu covil não pode ser violado! preparem-se para lutar!"

Arsenal nada diz. Ele permanece de braços cruzados, impassível, apenas aguardando o resultado do inevitável combate entre os aventureiros e o dragão. Atenção, Mestre: verifique se os jogadores atacam o dragão imediatamente ou se fazem perguntas antes. Isso será importante mais tarde.

Parte 15 – Falsa vitória

Embora Zarnee tipicamente evite lutar ou matar, esta não é uma situação típica. Seu covil foi invadido, seu tesouro está ameaçado, e poucas coisas conseguem irritar tanto um dragão. Ele atacará os aventureiros, e não cessará de lutar a menos que seja MUITO BEM convencido do contrário.

Para cessar a luta contra o dragão, grupo deve fazer um teste estendido aberto, obtendo 5 sucessos antes de 3 falhas, (cada herói gasta o seu turno inteiro e faz um teste difícil de Manipulação ou outra perícia em *3D&T* ou

gasta a sua ação completa e faz um teste de Diplomacia ou outra perícia CD 25 em *Tormenta20*). Atacar o dragão ou tentar intimidá-lo resulta em 1 falha automática. Em caso de 3 falhas, Zarnee se irrita e ataca os personagens com seu sopro sem gastar PMs.

Criatura Zarnee Cuprumzior Zrik

Durante o combate, Niele fica praticamente paralisada de medo (ao contrário do que diz regularmente, ela NÃO está acostumada com dragões!). O cajado continua protegendo-a, mas a elfa será de pouca valia na luta contra a fera. Quanto a Sandro, ele pode não ser um grande ladrão — mas é um guerreiro razoável, e ajudará no combate.

Arsenal NÃO participa do combate. Ele permanece flutuando, fora do alcance dos em combate corpo-a-corpo, e protegido por um globo de magia de proteção. Mesmo que seja atacado ou provocado, vai apenas ignorar. Seu único ato visível são ocasionais acenos com a cabeça, como se as coisas estivessem indo exatamente como planejou.

E estão mesmo.

Caso os heróis consigam derrotar e matar Zarnee, Arsenal finalmente se manifesta. Ele gargalha como o vilão vitorioso que agora é:

"HAHAHAHAHA! TOLOS! CADA UM DE VOCÊS! DE TÃO ANSIOSOS POR DESTRUIR UM INIMIGO, NEM AO MENOS SE PERGUNTARAM SOBRE AS RAZÕES OCULTAS SOB MEUS ATOS. COM CERTEZA KEENN FICOU SATISFEITO DIANTE DESTA BATALHA. E IMAGINO QUE SSZZAAS TAMBÉM!"

"MAS, NO FIM, DEVO AGRADECER A VOCÊS, PEQUENOS HERÓIS. GRAÇAS AO SACRIFÍCIO DESTE DRAGÃO, O TERCEIRO RITUAL ESTÁ COMPLETO. CONTEMPLEM AGORA, O RESULTADO DE SEUS ATOS NESTE DIA GLORIOSO!"

Arsenal desfaz o globo mágico que o protegia e arremessa seu martelo. O golpe destrói completamente o teto da caverna. Os personagens precisam se proteger das pedras (teste de Resistência em *3D&T* e teste de Reflexos CD 20 em *Tormenta20*) ou sofrerão 3d6 pontos de dano de impacto pelas pedras que caem.

Quando o estrondo termina, os jogadores agora percebem que estão no topo da montanha de Tergus. A caverna não existe mais, apenas um pequeno platô onde antes era o pico da montanha. O céu está furioso, carregado de nuvens negras que rodopiam velozes, formando um tipo de redemoinho macabro no céu.

Logo após um forte trovão, começa a chover. Uma chuva de SERPENTES VIVAS.

*"PERCEBEM AGORA, PEQUENOS HERÓIS? — brada Arsenal — **VOCÊS** COMPLETARAM O TERCEIRO RITUAL, AO MATAR UM DRAGÃO **BONDOSO**! **ESTE** ERA O RITUAL QUE FALTAVA PARA INVOCAR SSZZAAS. ESPALHEI MEUS TOSCOS PELO CAMINHO PARA AUMENTAR SUAS SUSPEITAS. ENGANEI O DRAGÃO, FAZENDO-O CRER QUE VOCÊS SERIAM UM BOM ENTRETENIMENTO EM SEUS JOGOS INFANTIS. ORA, **QUEM** VOCÊS ACREDITAM QUE DEIXOU NO LABIRINTO O PERGAMINHO DE TELEPORTAÇÃO?"*

"ESTÁ FEITO! O DEUS-SERPENTE VOLTARÁ! E EU, MESTRE ARSENAL SEREI RECOMPENSADO COM A MAIS PODEROSA DAS ARMAS MÁGICAS!"

É evidente que tudo isto acontece apenas se os heróis realmente mataram o dragão de cobre. Caso tenham questionado suas ações ou evitado o combate, o plano de Arsenal terá falhado miseravelmente. Ele não poderá repetir o truque, porque o prazo para a invocação de Sszzaas estará esgotado.

No entanto, caso os heróis consigam evitar a morte do dragão de cobre, Mestre Arsenal ficará tremendamente irritado, vociferando maldições. Vai cancelar seu globo de proteção e atacar os personagens e o dragão.

A aventura prossegue como na próxima parte, mas com as alterações necessárias. Zarnee ajudará os personagens em combate (considere ele como um ajudante guardião de 2 pontos e montaria de 1 ponto em *3D&T* e como um aliado com as mesmas habilidades de um guardião mestre e que muda seu deslocamento para voo 18m em *Tormenta20*), principalmente protegendo-os ou servindo de montaria contra Arsenal. Zarnee não é muito bem-vindo em Sckharshantallas. Com a perda de um de seus covis, após o combate ele deve fugir para algum lugar mais "agradável" (que deve ser aqui mesmo, no reino).

De qualquer forma, tenha sido bem-sucedido ou não, Arsenal pretende agora matar os heróis. E esta é uma batalha que eles não podem vencer.

Não sem ajuda. Ajuda especial.

TESOUROS ANCESTRAIS

Parte 16 – Os reforços chegaram!

"Você certamente não acredita que pode levar adiante este plano sem me enfrentar, senhor da guerra."

A voz trovejante surpreende a todos — incluindo Arsenal. Surgindo em uma das faces da montanha, um guerreiro em armadura dourada emana uma aura de luz brilhante. Quando ele se aproxima, todas as serpentes se afastam imediatamente e deixam o planalto.

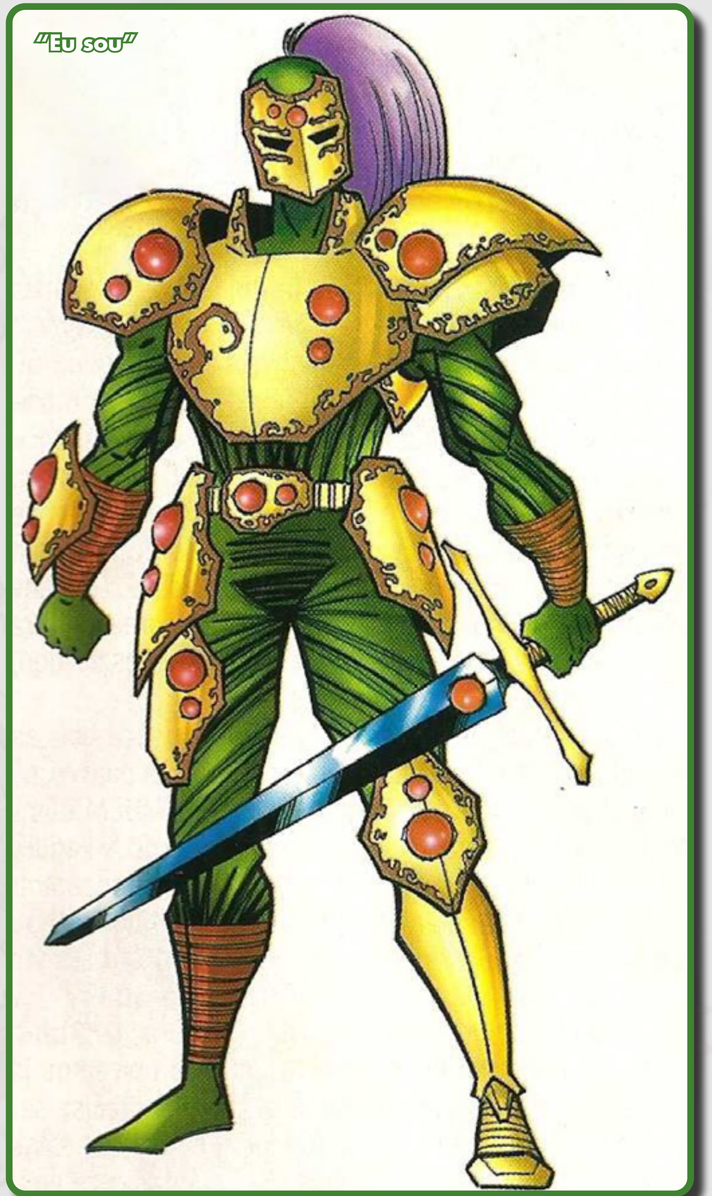
O Paladino. Não há dúvidas.

"Você realmente crê que vou permitir o retorno de tamanho mal a este mundo, Arsenal. Acha que vai arrastar este mundo com guerra e conflito, como fez com outros mundos. Não enquanto existir vida em mim."

"Nada me agradaria mais que combater Sszzaas pessoalmente, quando ele tocar este mundo com sua forma repulsiva. mas estes bravos heróis merecem sua chance de consertar o erro que cometeram. sim, sei que eles ainda podem deter o Terceiro Ritual, se a morte do dragão for devidamente vingada."

"Compreendem sua tarefa, heróis? Vocês devem agora enfrentar e derrotar este infame senhor da guerra. Lutem bem e sem medo, porque estarei aqui para assegurar que a justiça prevaleça."

Após fazer seu pronunciamento, o próprio Paladino não se envolve no combate, mas sua simples presença já concede aos aventureiros uma chance de vitória contra Arsenal (na presença do Paladino personagens considerados bondosos sobem uma escala em *3D&T* e recebem +6 de bônus nos testes de perícias e resistências, no início de seus turnos curam 11 PVs e podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado em *Tormenta20*).



TESOUROS ANCESTRAIS

Criatura Mestre Arsenal.

Arsenal não foge imediatamente do combate, mas também não luta até a morte: caso perca metade dos seus Pontos de Vida, usará o Elmo de teletransporte para escapar — amaldiçoando o Paladino e os aventureiros, que estão agora em sua lista de inimigos mais odiados. Por fugir de um combate, Arsenal não apenas teve seu plano frustrado, como também ofendeu o deus Keenn e certamente pagará por isso…

Caso um dos aventureiros caia morto, o Paladino intervém. De espada em punho, ele avança contra Arsenal — e o sumo-sacerdote, ciente de que não tem chance contra o próprio Paladino, teleporta-se para longe. O Paladino usará então seu poder de ressurreição para trazer o herói morto de volta à vida.

Após a fuga de Arsenal, com a vitória dos heróis ou não, os céus começam a se acalmar. A chuva de serpentes cessa, as nuvens se dissipam. E o Paladino, visivelmente satisfeito, diz:

"Meus cumprimentos, heróis. Ao entregar suas vidas em combate contra um inimigo tão poderoso, vocês alcançaram redenção pela morte do dragão. Isso anulou o ato maligno de que Arsenal precisava para completar o Terceiro Ritual. O mundo está livre de Sszzaas."

"Venho acompanhando suas aventuras desde seu primeiro encontro com a pequena druida. Sim, claro que eu poderia interferir mais cedo — mas não havia motivos. Eu jamais ousaria ofuscar os corajosos feitos de vocês. Decidi que tomaria parte apenas agora, durante o combate decisivo, para dar-lhes certeza de que a vitória seria sua neste dia."

"Agora lhes digo adeus, heróis. E estejam preparados, pois outras missões certamente os aguardam."

Antes de partir, o Paladino pode curar os feridos e responder algumas perguntas breves. Ele não vai se permitir ser detido pelos aventureiros por muito tempo, mencionado qualquer coisa sobre o Lorde de uma área de Tormenta, que precisa ser "adequadamente decapitado".

Caso os aventureiros ofereçam ajuda, ele recusa gentilmente (*"Um lorde da Tormenta é um adversário DEZ VEZES mais perigoso que Arsenal"*, ele diz).

E cadê a Holy Avenger?

A vingadora sagrada do Paladino — que é o prêmio máximo almejado por Arsenal no mangá — não tem qualquer destaque em *Holy Avenger*.

Até o final, essa aventura dá a entender que o que o infame clérigo da guerra queria era na verdade a lâmina de Sszzaas — uma adaga bastante poderosa chamada *Inoculadora*, mas nem de perto tão incrível como a Holy, que reúne em si o poder de todos os 20 deuses do Panteão.

Prêmio de um plano muito mais intrincado do deus da traição.

Epílogo: O que aconteceria se...?

Ah, sim. Se os heróis falharam e Arsenal conseguiu invocar Sszzaas, o mundo não vai "acabar"... mas será agora um lugar bem pior para se viver.

O retorno de Sszzaas vai provocar também o retorno de seu culto. Clérigos deste deus maligno vão recomeçar a erguer templos escondidos, realizar sacrifícios humanos e espalhar o mal pelo mundo. A quantidade de serpentes venenosas encontradas no Reinado irá aumentar.

O próprio Sszzaas poderá ser visto caminhando pelo mundo. Ele pode adotar qualquer forma, mas todas têm algo em comum: carregam uma adaga de lâmina negra (a arma cobiçada por Arsenal, que estava atrás dela o tempo todo). Em confronto com Sszzaas, o próprio Paladino teria alguma chance de sair vitorioso — mas nunca poderia destruir o deus completamente, apenas anular sua influência durante algum tempo.

Aliados, inimigos e monstros

Sandro Galtran, o "Ladrão"

O ladrão aventureiro Leon Galtran ficou conhecido como o maior ladrão do Reinado, graças a uma altíssima recompensa por sua cabeça. Na verdade, ele nem era um ladrão tão bom assim: o prêmio foi oferecido pelo maligno Sckhar, o Rei dos Dragões Vermelhos, apenas por vingança — depois que Leon destruiu parte de seu tesouro. Um bando de caça-recompensas encontrou e matou sua esposa Karin, mas Leon e seu filho Sandro escaparam.

Após a tragédia, Leon abandonou sua vida de crimes. Mas Sandro cresceu admirando as histórias de suas façanhas, e queria de qualquer jeito ser "um ladrão como o pai". É claro que Leon nunca concordou em ensinar um ofício tão ingrato ao filho. Como resultado, aos dezenove anos, Sandro decidiu sair pelo mundo se aventurando como um ladrão, mesmo sem ter a menor ideia de como um deles trabalha…

Sandro costuma ser bem-sucedido ao procurar trabalho como ladrão aventureiro. Afinal, a fama trazida pelo sobrenome sugere que ele seja habilidoso (em geral, seus aliados só percebem a incompetência do jovem tarde demais...). Apesar da disposição exagerada para o crime, Sandro na verdade é bem-intencionado — e também muito ingênuo: gosta de parecer esperto e manipulador, mas é facilmente enganado por qualquer um.

Sandro é péssimo como ladrão, mas bom como lutador. Usa uma arma mágica que pertencia ao pai, o Kailash, combinação mágica de boleadeira e pedra de funda retornável. Embora Sandro não conheça totalmente os poderes da arma, ela o torna tão terrível em combate quanto sofrível em bater carteiras…

Atualmente sediado em Malpetrim, o jovem Galtran não está levando uma vida fácil. Ele foi adotado como "parceiro" da exuberante Niele, e já descobriu — das piores maneiras — que ela não é uma maga assim tão poderosa quanto dizem.

Em *Tormenta20* Sandro é um aliado combatente veterano e em *3D&T* ele seria um ajudante atacante de 1 ponto.

3D&T Alpha 17N

F2 (esmagamento), H3, R2,A3, PdF3 (esmagamento). 10 PVS, 10 PMS.

Kit: Guerreiro (crítico automático e defesa extraordinária)

Vantagens: Ataque Especial, Boa Fama (entre aventureiros e ladrões, à custa do pai)

Perícias: Sobrevivência (cidades).

Desvantagens: Código de Honra (heróis), Maldição (burro-burro-burro).

Crítico Automático. Sandro pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um acerto crítico automático em seu ataque, por até H vezes ao dia.

Defesa Extraordinária. Sandro pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um acerto crítico automático em sua defesa, por até A vezes ao dia.

Kailash: o Kailash é um poderoso artefato, que lembra uma esfera metálica com cravos e um cordão de suporte para arremesso. Ele é uma arma +3, Retornável (*Manual da Magia*, pág. 51) e que em caso de crítico, além do ataque normal também provoca uma Explosão (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 94) de H+3d.

Além disso, ela tem uma série de outras habilidades (como a de Captura, igual a vantagem Paralisia) e Arrastar (que arrasta ou puxa um alvo paralisado por até 2d metros) e se transforma em Maça (contusão), Picareta (perfuração) ou Lança (corte) sem causar qualquer redutor ao usuário.

Infelizmente, Sandro não sabe de nada disso. Como não aprendeu a usar direito, em suas mãos, o Kailash é apenas como uma arma +1 Retornável.

Tormenta20

Humano 3, Médio

Iniciativa +7, **Percepção** +0,
Defesa 20, **Fort** +5, **Ref** +7, **Von** +0,
Pontos de Vida 36
Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 9
Corpo a Corpo Kailash +12 (1d4+8).
Ataque à Distância Kailash +12 (1d4+8 ou funciona como uma rede).
Ataque Especial (Livre, 1 PM) Quando faz um ataque, Sandro pode gastar 1 PM para receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano.
Durão (Livre, 2 PM) Quando sofre dano, Sandro reduz esse dano à metade.

For 16, Des 18, Con 15, Int 10, Sab 8, Car 15

Perícias Acrobacia +4, Atletismo +6. Furtividade +4, Ladinagem +4

Equipamento Kailash (funda de arremesso formidável e como uma rede de arremesso formidável para imobilizar, ela tem uma série de outras habilidades, mas Sandro não sabe nada disso), couro batido defensor, kit de ladrão. **Tesouro** Padrão.

Niele, a Arquimaga

A elfa de nome Nielendorane — ou apenas Niele — tem uma história complicada. Nasceu na antiga cidade élfica de Lenórienn, onde desde cedo mostrava ser muito diferente dos outros elfos. Enquanto estes eram normalmente arrogantes e solenes, Niele era uma explosão ambulante de alegria, de descontração, simpatia e energia.

Mesmo com a Infinita Guerra em andamento, a elfa não temia fazer ocasionais escapadas da cidade para visitar seus "lugares especiais". Durante um desses passeios encontrou um templo secreto onde estava guardado um artefato: o Olho de Sszzaas, um cetro feito com um dos seis olhos do Deus-Serpente. Niele descobriu logo cedo que podia fazer mágica com o cetro — QUALQUER mágica. Convidou sua prima, a Princesa Tanya, para ver alguns truques. Infelizmente, nessa ocasião a princesa foi atacada por Thwor Ironfist, o General Bugbear. Niele tentou deter o monstro, mas falhou, pois ainda não dominava o cajado de forma correta. Tanya foi levada pelo General e oferecida como tributo ao exército hobgoblin, fato que resultaria na formação da Aliança Negra dos Goblinóides — e a posterior destruição da nação élfica.

Antes da queda de Lenórienn, Niele foi acusada de ter afastado a princesa dos guardas, permitindo assim seu rapto. A elfa foi banida da cidade. Perambulando pelo mundo, viveu aventuras a bordo do navio pirata Bravado e também na Grande Academia Arcana. Ficou famosa como uma das mais poderosas e exuberantes magas de Arton — jamais revelando que seu poder, na verdade, vinha do cajado maldito.

Niele tem um único objetivo: fazer pessoas felizes. Ela acredita que foi responsável por uma grande desgraça, que trouxe tristeza para todos os elfos, e agora está disposta a qualquer coisa para compensar pelo erro. Ela quer que os elfos sejam amados, quer que os elfos e humanos vivam em harmonia.

Em *Tormenta20* Niele é uma aliada destruidora iniciante e em *3D&T* ela seria uma ajudante destruidora de 1 ponto.

3D&T Alpha — 11N

F0, H3, R1, A3, PdF0. 5 PVS, 6 PMS.

Kit: Impostor (identidade secreta e impostor)

Vantagens: Elfa; Aparência Inofensiva, Boa Fama.

Perícias: Manipulação.

Desvantagens: Maldição (incapaz de se livrar do *Olho de Sszzaas*)

Filho de Lenórienn (regional): nascidos no reino dos elfos multiplicam seus PMs x6.

Identidade Secreta. Testes de perícias para ocultar suas atividades (incluindo manter-se escondido durante ataques surpresa) são sempre tarefas Fáceis para você. Da mesma forma, testes realizados por outros para descobrir qualquer coisa sobre você são sempre tarefas Difíceis.

Impostor. Você sabe fingir habilidades que não tem. Você pode gastar 2 PMs para substituir um teste de qualquer outra perícia por um teste de Difícil de Manipulação.

Artefato — O Olho de Sszzaas: uma joia esverdeada sustentada por um cajado de madeira fossilizada. O olho carrega parte da consciência do próprio corruptor. Ele permite ao usuário lançar qualquer magia que conheça ou que ao menos tenha ouvido falar, sem qualquer vantagem mágica. Além disso, o usuário poderá receber os benefícios de Magia Extrema (*Manual da Magia, pág. 18),* mas apenas se for bem sucedido em um teste Difícil de Conhecimento Arcano (de Ciências). Na verdade, sempre que uma magia 'falha', significa que é Sszzaas quem está no controle.

Tormenta20 — ND???

Elfa 3, Médio

Iniciativa +6, **Percepção** +5

Defesa 21, **Fort** +5, **Ref** +6, **Von** +3,

Pontos de Vida 24

Deslocamento 12m (8q)

Pontos de Mana 15

Corpo a Corpo Olho de Sszzaas +3 ou +7 (1d6).

Eclético (Livre, 1 PM) Niele pode gastar 1 PM para receber todos os benefícios de ser treinado em uma perícia por um teste.

Esgrima Mágica Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, Niele pode substituir testes de Luta por testes de Atuação, mas apenas se estiver empunhando armas leves ou de uma mão.

Golpe Mágico Enquanto estiver sob efeito de Inspiração, sempre que Niele acertar um ataque corpo a corpo em um inimigo, recebe 2 PM temporários. Ela pode ganhar um máximo de 3 PM temporários por cena. PM temporários desaparecem no final da cena.

Inspiração (Padrão, 2 PM) Niele pode gastar uma ação padrão e 2 PM para inspirar as pessoas com sua música (ou outro tipo de arte, como dança). Ela e todos os seus aliados em alcance curto ganham +1 em testes de perícia até o fim da cena.

Olho de Sszzaas O cajado permite a Niele lançar qualquer magia que conheça ou tenha ouvido falar — seja arcana ou divina — como se fosse uma habilidade mágica, sem precisar gastar PM. Ela ainda pode usar aprimoramentos, mas precisa pagar por eles. Lançar uma magia exige um teste de Misticismo (CD 20 + o custo em PM da magia, incluindo aprimoramentos).

Se o teste falhar, a magia não funciona ou provoca algum efeito imprevisível (alvo trocado, efeito invertido, Teletransporte para um local diferente...) ou assim parece. Na verdade, sempre que uma magia "falha", isso quer dizer que Sszzaas está no controle — e as coisas estão saindo exatamente como ele planejou, seguindo algum plano intrincado e desconhecido pelo portador do cajado.

Sortuda (Livre, 3 PM) Niele pode gastar 3 PM para rolar novamente um teste recém realizado (apenas uma vez por teste).

Magias 1° — *Criar Ilusão, Compreensão, Luz*. CD 15.

For 11, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 19

Perícias Atuação +7, Enganação +7, Diplomacia +7, Furtividade +6, Jogatina +7, Misticismo +5.

Equipamento Olho de Sszzaas, braceletes de ouro **Tesouro** Padrão.

Arkam, o Guerreiro do Braço Metálico

Sem dúvida um dos heróis mais conhecidos do mundo, Arkam assumiu o comando do Protetorado do Reino após a morte de Grevan Tormac II durante um ataque orc. Aliás, neste ataque Arkam conquistou a inimizade de todo e qualquer orc que encontra desde então — pois durante um acesso de fúria, matou o assassino de seu amigo, um guerreiro orc chamado Krusk. O fato é que esse tal Krusk não só tinha uma grande, numerosa e vingativa família, como também é o nome mais comum que existe entre os orcs!

Muito já foi dito ou especulado sobre Arkam, mas a verdade é que ele luta para compensar um erro do passado, algo pelo qual ele se culpa até hoje: durante um ataque do mago Érebo à sua vila, quando teve o braço arrancado, o jovem Arkam fugiu da batalha em estado de choque, abandonando seu pai à mercê do inimigo.

Depois disso recebeu do avô seu braço metálico, e jurou que enquanto vivesse combateria o mal. Esse juramento acabou levando-o a se alistar no Protetorado e, mais tarde, tornar-se o comandante.

Em *Tormenta20,* Arkam é um aliado combatente veterano e em *3D&T* ele seria um atacante de 2 pontos.

3D&T Alpha — 20N

F3 (esmagamento), H3, R3, A4, PdF2. 15 PVS, 15 PMS.

Kit: Guerreiro (ataque contínuo e crítico automático)

Vantagens: Ataque Especial (F; poderoso), Boa Fama, Patrono (Protetorado do Reino).

Perícias: Investigação.

Itens Mágicos: Braço e Maça Metálicos (flagelo; humanoides e retornável)

Desvantagens: Código de Honra (heróis e honestidade), Maldição (perseguido por orcs).

Arma Mágica Retornável: essa arma sempre retorna às mãos do usuário no mesmo turno em que for arremessada, desde que esteja dentro da linha de visão. Para tanto, basta realizar algum gesto ou dizer uma palavra de invocação que varia de arma para arma.

Ataque Contínuo. Se reduzir um inimigo a 0 PVs com um ataque corpo a corpo, Arkam pode imediata-

mente fazer um outro ataque contra algum oponente que esteja ao alcance. Ele pode usar esse poder até não conseguir derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual à sua F, o que vier primeiro.

Crítico Automático. Você pode gastar 2 PMs em vez de 1 PE para comprar um acerto crítico automático em seu ataque, por até H vezes ao dia.

Tormenta20 ND 9

Humano 15, Médio

Iniciativa +16, **Percepção** +14

Defesa 28, **Fort** +23, **Ref** +25, **Von** +15,

Pontos de Vida 150

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 45

Corpo a Corpo Mangual +25 (1d12+17, x3).

Ataque Especial (Livre, 1 PM+) Quando faz um ataque, para cada PM gasto Arkam pode receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano, ele pode dividir os bônus igualmente.

Ataque Extra (Livre, 2 PM) Quando usa a ação atacar, Arkam pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com a mesma arma.

Ataque Reflexo (Reação, 1 PM) Gastando 1 PM, Arkam pode fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo adjacente que esteja desprevenido ou que se mova para fora de seu alcance.

Durão (Livre, 2 PM) Quando sofre dano, Arkam reduz esse dano à metade.

Mestre em Arma Mangual (Livre, 2 PM) Arkam pode gastar 2 PM para rolar novamente um teste de ataque recém realizado.

Trespassar (Livre, 1 PM) Quando Arkam faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

For 24, Des 16, Con 16, Int 13, Sab 13, Car 14

Perícias Atletismo +21, Cavalgar +16, Diplomacia +15, Guerra +14, Intimidação +15, Nobreza +14, Ofícios (Armeiro) +14.

Equipamento Mangual de adamante pungente maciço formidável, couro batido reforçado defensor, braço metálico (funciona como um escudo pesado reforçado defensor e um cinto da força do gigante). **Tesouro** Padrão.

Mestre Arsenal

A verdadeira origem deste infame clérigo da guerra se perde no tempo. Diz a lenda que ele veio de um mundo arrasado por um terrível conflito global, onde Mestre Arsenal ergueu-se triunfante como o último sobrevivente. Como recompensa, os deuses da guerra transportaram Arsenal para outro mundo, onde ele poderia continuar pregando sua doutrina de batalha e destruição.

Arsenal pode ser definido como um colecionador compulsivo de armas mágicas. Até onde se sabe, ele está empenhado em algum tipo de missão que envolve coletar todas as grandes armas e armaduras mágicas do mundo. Rumores dizem que ele planeja usar essas peças para equipar um exército invencível. Seja qual for seu "grande objetivo", Arsenal talvez esteja próximo dele: conta-se que objetos mágicos imensamente poderosos fazem parte de seu tesouro.

Quando possível, Arsenal consegue seus itens através de compra ou troca honesta. Sua riqueza é vasta e suas propostas são generosas, feitas através de mensageiros (clérigos de sua ordem, ou mortos-vivos) e raramente recusadas. Quando isso acontece, contudo, certos acidentes desagradáveis podem ocorrer com essa pessoa insensata. Arsenal se envolve pessoalmente apenas quando persegue itens ou artefatos realmente raros.

Ciente de que sua coleção pode atrair aventureiros sedentos de poder, Arsenal esconde bem suas peças.

Muitas vezes faz pactos com dragões e gênios, propondo que guardem uma ou mais de suas peças em troca de algum favor. Geralmente, contudo, ficam em seu esconderijo — um edifício metálico com a forma de uma gigantesca armadura, que ele trouxe de seu mundo nativo. Dizem que o clérigo da guerra construiu essa estrutura assustadora de forma que pudesse andar e lutar…

3D&T Alpha 85S

F5, H6, R6, A5, PdF6; 60 PVs, 114 PMs

Kits: Clérigo de Keenn (conjurar arma, coragem total e sangue de ferro) e Guerreiro (completo); Sumo Sacerdote (chama da vida, corpo consagrado e punição divina).

Vantagens: Ataque Especial (F, IX; poderoso), Ataque Múltiplo, Clericato e Patrono (Keenn), Energia Extra 2, Magia Branca e Elemental, Pontos de Magia Extras ×3, Riqueza, Teleporte e Voo.

Desvantagens: Código de Honra (Keenn), Devoção (conseguir armas mágicas) e Má Fama.

Perícias: Crime e Máquinas.

Magias Preferidas: 20 PEs em magias, entre elas Soco de Arsenal. Ele também está preparado com as magias A Resistência de Helena, A Retribuição de Wynna e Invulnerabilidade (PdF) presas a ele através de Permanência.

Itens: Martelo do Trovão (F+5) e Armadura de Invulnerabilidade (força); Anéis de Anulação ×4 (variável).

Armadura Completa: caso sofra um acerto crítico, Arsenal pode fazer um teste de A. Se for bem-sucedido, sofrerá apenas o dano normal.

Ataque Contínuo: caso reduza um oponente a 0 PVs com um ataque, Arsenal pode imediatamente realizar outro ataque contra um alvo que esteja ao alcance. Ele pode fazer isso por um número de vezes igual à sua F (ou até acabarem os alvos, o que ocorrer primeiro).

Crítico Automático: Arsenal pode gastar 2 PMs ao invés de 1 PE para comprar um crítico automático em seu ataque um número de vezes ao dia igual à própria H.

Conjurar Arma: com um movimento, Arsenal pode invocar uma arma qualquer à sua escolha, com o mesmo efeito da vantagem Adaptador.

TESOUROS ANCESTRAIS

Coragem Total: Arsenal é imune a medo, inclusive da magia Pânico, mas não contra fobias da desvantagem Insano.

Sangue de Ferro: com um movimento e 5 PMs, Arsenal pode transformar o próprio sangue em ferro, recebendo F+2 e A+2. Este efeito dura um número de turnos igual à sua Força (após o ajuste).

Tormenta20 — ND 12

Humano 22, Médio

Iniciativa +20, **Percepção** +22

Defesa 33, **Fort** +27, **Ref** +25, **Von** +27, cura acelerada 5, resistência a dano 5, resistência a ácido, eletricidade, fogo e frio 10

Pontos de Vida 201

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 95

Corpo a Corpo Martelo do Trovão +30 (1d10+20 mais 1d6 de eletricidade, x4).

Ataque à Distância Martelo do Trovão +26 (1d10+15 mais 1d6 de eletricidade, x4).

Ataque Especial (Livre, 1 PM+). Quando faz um ataque, para cada PM gasto Arsenal pode receber +4 no teste de ataque ou na rolagem de dano, ele pode dividir os bônus igualmente.

Ataque Extra (Livre, 2 PM) Quando usa a ação atacar, Arsenal pode gastar 2 PM para realizar um ataque adicional com a mesma arma.

Ataque Reflexo (Reação, 1 PM) Gastando 1 PM, Arsenal pode fazer um ataque corpo a corpo contra um alvo adjacente que esteja desprevenido ou que se mova para fora de seu alcance.

Durão (Livre, 2 PM) Quando sofre dano, Arsenal reduz esse dano à metade.

Prece de Combate (Livre, 2 PM) Quando lança uma magia divina com tempo de conjuração de uma ação padrão em si mesmo, Arsenal pode gastar +2 PM para lançá-la como uma ação de movimento.

Romper Resistências (Livre, 2 PM) Quando faz um Ataque Especial, Arsenal pode gastar 2 PM adicionais para ignorar qualquer resistência a dano de uma criatura.

Sangue de Ferro (Livre, 2 PM) Arsenal recebe +2 em rolagens de dano e resistência a dano 5 até o fim da cena.

Trespassar (Livre, 1 PM) Quando Arsenal faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Magias 1° — *Arma Mágica, Arma Espiritual, Bênção, Comando, Curar Ferimentos, Escudo da Fé;* 2° — *Dissipar Magia, Oração, Marca da Obediência, Salto Dimensional, Soco de Arsenal,* 3° — *Coluna de Chamas, Imobilizar, Pele de Pedra, Potência Divina, Teletransporte.* CD 26.

For 28, Des 16, Con 16, Int 18, Sab 20, Car 16

Perícias Atletismo +26, Cavalgar +20, Cura +22, Guerra +21, Intimidação +20, Intuição + 22, Misticismo +21, Ofícios (Armeiro) +21, Pilotagem +21, Religião +22

Equipamento Martelo do Trovão (martelo de guerra de adamante atroz pungente maciço de arremesso elétrico formidável lancinante), armadura de arsenal (armadura completa de adamante equilibrada reforçada selada guardião opaco protetor, com as habilidades dos seguintes itens anel da regeneração, anel da liberdade, elmo do teletransporte e cinto da força do gigante, trate a armadura como um único item mágico). **Tesouro** Dobro.

Zarnee Cuprumzior Zrik

Zarnee é um magnífico exemplar de dragão, com escamas perfeitas, polidas e asas tão brilhantes que parecem feitas de metal líquido. Seus chifres e garras não têm uma marca ou arranhão sequer. Sempre que está parado, ele procura fazê-lo em uma posição impressionante (*"mostrando seu melhor ângulo"* — como ele diz).

Este dragão de cobre é, como todos de sua espécie, um piadista incorrigível. Ao contrário de outros dragões que apreciam apenas matar e destruir, ele aprecia elaborar labirintos recheados de enigmas e armadilhas não-fatais (mas muito, MUITO humilhantes) apenas para assistir enquanto grupos e aventureiros tentam fugir.

Ao contrário do que os habitantes do vilarejo acreditam, o dragão Zarnee não é propriamente maligno. Ele não mata suas vítimas; apenas se diverte com elas e depois as liberta, apagando antes sua memória com magia. Quando alguém acidentalmente se machuca em seus labirintos, ele chega mesmo a providenciar para que os aventureiros "encontrem" poções de cura. Às vezes também presenteia suas vítimas com ouro e jóias, como um tipo de compensação. Infelizmente, Zarnee não entende que suas brincadeiras são vistas pelos humanos como perigosas — afinal, suas "vítimas" raramente voltam a ser vistas!

Zarnee prefere evitar combate direto. Ele tem um sopro especial: uma nuvem de gás de lentidão para atrasar seus atacantes enquanto escapa, o alvo até pode se mexer, mas muuuuuito devagar.

Quando forçado a lutar, ele ataca primeiro com o sopro ácido e faz manobras aéreas. Como também pode andar pelas paredes como se estivesse no chão, ele costuma usar esse poder como vantagem para confundir os agressores e ganhar vantagens durante o combate. Uma de suas técnicas favoritas é atacar, saltar para o teto (impondo redutores ao ataque dos inimigos) e utilizar magias ou o sopro de gás para atrapalhar os inimigos.

Zarnee não gosta de seres malignos e não vai aceitar ajudá-los. Também não costuma trazê-los para seus labirintos. Por algum motivo desconhecido, ele simplesmente ignora a existência de druidas, fingindo não ouvir o que dizem. Parece fazer isso apenas para deixá-los irritados.

Embora não seja ganancioso como a maioria dos dragões, Zarnee aprecia moedas de cobre: um punhado delas pode chamar sua atenção favoravelmente. Ele também gosta de carne de escorpiões gigantes e outras criaturas insetóides dos subterrâneos; acha a carne humana de gosto ruim.

3D&T Alpha — 46N

F4 (corte), H5, R5, A5, PdF6 (químico). 35 PVS, 10 PMS

Kit: Sabotador (armadilheiro)

Vantagens: Dragão (Baforada, Forma Avatar, Presença Intimidante); Arena (covil), Magia Elemental, Riqueza, Tiro Múltiplo.

Perícias: Ciências e Máquinas.

Desvantagens: Código de Honra (cavalheiros, dragões)

Armadilheiro. Em vez de lutar frente a frente, você prefere usar emboscadas. Com um movimento e 1 PM, você pode tentar atrair seu alvo para uma posição ruim. Se ele falhar em um teste de Habilidade, ficará indefeso no próximo turno.

Análise de Combate. Zarnee pode gastar 5 PMs e um turno inteiro analisando o adversário para receber H+2 e um movimento extra contra ele, até o fim do combate ou até decidir usar esse poder contra outro oponente.

Tormenta20 — ND 10

Monstro (dragão) 17, Enorme

Iniciativa +16, **Percepção** +18, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 33, **Fort** +17, **Ref** +16, **Von** +17, imunidade a ácido, paralisia, metamorfose e sono, resistência a dano 10, resistência a magia +3,

Pontos de Vida 221

Deslocamento 12m (8q), escalar 12m (8q), voo 24m (16q)

Pontos de Mana 21

Corpo a Corpo Mordida +22 (3d6+6, 18) e 2 garras +20 (2d6+6, 18).

Aura Aterradora A simples visão de Zarnee amedronta o mais valente dos aventureiros. Uma criatura que comece seu turno em alcance longo do dragão fica apavorada (se tiver 5 níveis ou menos) ou abalada (se tiver 6 níveis ou mais) até o fim da cena (Vontade CD 21 evita). Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por 24 horas.

Metamorfose (Padrão, 3 PM) Zarnee pode se transformar em outras criaturas, como a magia Metamorfose. Ele costuma usar esta habilidade para se infiltrar em sociedades humanóides, aprender sobre seus costumes ou apenas quando não quer ser reconhecido. Um dragão morto reverte à sua forma original.

Sopro (Padrão, 3 PM) Cone médio. São dois tipos de sopro, no primeiro criaturas na área sofrem 12d12 pontos de dano de ácido (Ref CD 21 reduz o dano à metade), no segundo criaturas na área sofrem a magia Imobilizar (Von CD 21). Zarnee não pode usar esta habilidade duas rodadas seguidas.

Trespassar (Livre, 1 PM) Quando Zarnee faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Magia Inerente 1° — *Armadura Arcana, Curar Ferimentos, Enfeitiçar;* 2° — *Dissipar Magia, Velocidade;* 3° — *Controlar Terra, Globo de Invulnerabilidade.* CD 21.

For 23, Des 14, Con 19, Int 18, Sab 17, Car 16

Perícias Enganação +17, Intimidação +17, Misticismo +18.

Tesouro Dobro.

O Paladino de Arton

Ele surgiu apenas recentemente no mundo, mas sua existência e seus atos já são cantados pelos bardos e louvados pelos sacerdotes. Enviado pelos deuses como resposta às preces daqueles que lutam contra o mal, ele não parece ter nome ou passado. É conhecido apenas como o Paladino.

Sua verdadeira origem é um mistério. Alguns bardos contam uma história de amargura, sobre um guerreiro sagrado fulminado por sua própria deusa — uma divindade menor e fraca, enciumada diante das donzelas mortais que suspiravam por seu campeão. Na tentativa de trazer de volta o herói, um mago recriou o Paladino, mas muito mais poderoso. Este novo guerreiro dos deuses mostra ser uma das maiores forças do bem sobre o mundo.

O poder do Paladino contra o mal é infinito — mas alguns sussuram que ele está sendo, pouco a pouco, corrompido por esse poder. De fato, o guerreiro divino tem sido visto convocando aventureiros para realizar missões que ele próprio poderia cumprir facilmente.

Alguns acreditam que o Paladino apenas tenta orientar novos e jovens heróis neste mundo, colocando-os no caminho da justiça. Outros pensam que ele está ficando prepotente, arrogante, e não aceita mais se envolver pessoalmente em "problemas menores".

Um comandante das forças do bem sobre o mundo, ou um guerreiro seduzido pelo poder total? Estará o mundo de Arton protegido contra o mal, ou ameaçado por um tirano? Se um dia o Paladino ceder à corrupção, quem poderá detê-lo? Quem tocará seu coração para trazê-lo de volta à luz?

3D&T Alpha — 110S

F8 (corte), H13, R10, A9, PdF9 (esmagamento); 85 PVs, 85 PMs

Kits: Paladino Único (arma sagrada); Paladino Máximo (aura de mana, aura de vida, proteção sagrada e retribuição divina).

Vantagens: Anjo; Ataque Especial (*Eu sou*: F, X; dano gigante), Armadura Suprema, Imortal, Magia Branca, Paladino, Patrono (Divindades Maiores), Pontos de Magia e Pontos de Vida Extras ×5, Voo.

Desvantagens: Código de Honra (heróis e honestidade) e Insano (megalomaníaco).

Perícias: intimidação (de Investigação), montaria (de Animais) e natação (de Esporte).

Magias Preferidas: 10 PEs em magias de cura e proteção, além das iniciais.

Artefatos: além dos 40 pontos que os rubis da virtude lhe garantem, o Paladino também recebe Invulnerabilidade contra tudo, exceto magia e armas mágicas e um bônus de FD de +20, independente da escala!

Arma Sagrada: com um movimento e 5 PMs, uma das armas (F ou PdF) do Paladino se torna Sagrada (Manual 3D&T Alpha, pág. 121) até o fim do combate.

Tormenta20 — ND 16

Espírito 24, Médio

Iniciativa +22, **Percepção** +25, percepção às cegas, visão no escuro

Defesa 39, **Fort** +49, **Ref** +47, **Von** +50, imunidade a ácido, efeitos de encantamento, eletricidade, fogo, frio e venenos., resistência a dano 65, resistência a magia +5

Pontos de Vida 351

Deslocamento 12m (8q), voo 18m (12q)

Pontos de Mana 114

Corpo a Corpo Vingadora sagrada +40 (1d12+31, 18).

Aura Sagrada (Livre, 1 PM) O Paladino pode gastar 1 PM para gerar uma aura com alcance médio a partir dele. A aura emite uma luz dourada e agradável, que ilumina como uma tocha. Além disso, ele e os aliados dentro da aura recebem:

- +6 de bônus nos testes de perícias e resistências;
- No início de seus turnos curam 11 PVs;
- Podem rolar novamente qualquer teste de resistência contra magia recém realizado.
- Manter a aura custa 1 PM por turno.

Coragem Total Paladino é imune a efeitos de medo.

Cura pelas Mãos (Movimento, 5 PM) O Paladino pode gastar uma ação de movimento e 5 PMs para curar 10d6+5 pontos de vida de um alvo em alcance curto. Esta habilidade pode causar dano de luz a mortos-vivos (Fortitude CD 28 reduz o dano à metade). O Paladino também pode gastar +1 PM quando usa Cura pelas Mãos para anular uma condição afetando o alvo, entre abalado, apavorado, atordoado, cego, doente, exausto, fatigado ou surdo.

Golpe Divino (Livre, 6 PM) Quando faz um ataque corpo a corpo, o Paladino pode gastar de 6 PMs para desferir um golpe destruidor. Ele soma +6 no teste de ataque e +5d12 na rolagem de dano.

Indetectabilidade Os rubis da virtude tornam o Paladino mais difícil de observar por meios mágicos. Um conjurador que lance uma magia de adivinhação contra o Paladino deve passar em um teste de Misticismo (CD 45) ou a magia não terá efeito.

Retribuição Quando alguém causa dano ao Paladino, sofre a mesma quantidade de dano (Fortitude CD 28 reduz o dano à metade).

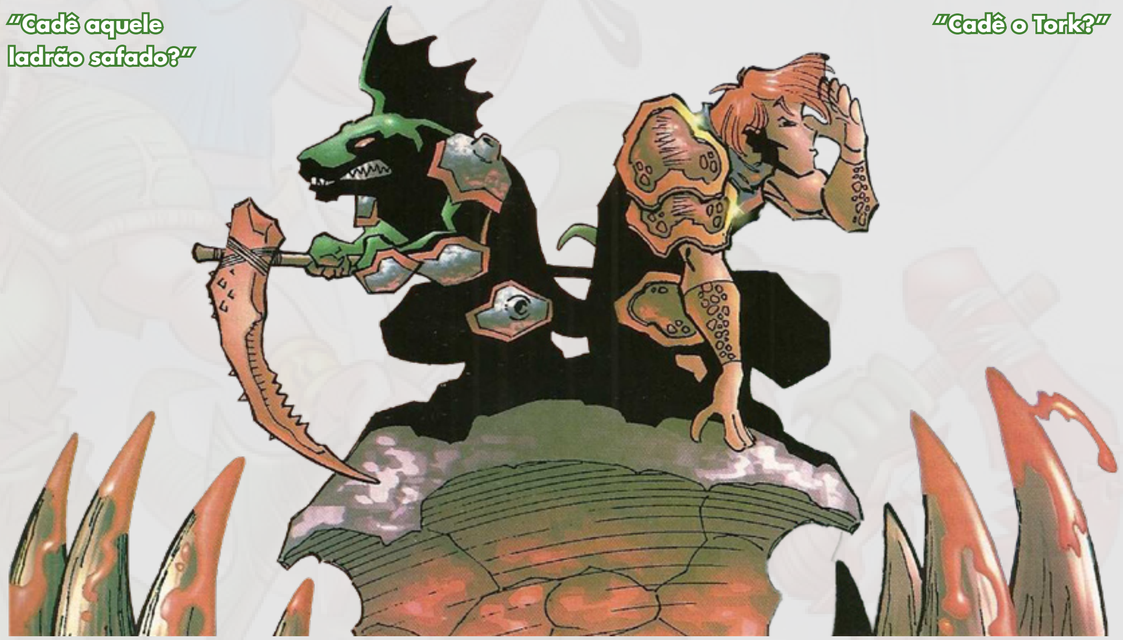
Surto Heróico (Livre, 5 PM) Uma vez por rodada, o Paladino pode gastar 5 PM para realizar uma ação padrão ou de movimento adicional.

Trespassar (Livre, 1 PM) Quando Paladino faz um ataque corpo a corpo e reduz os pontos de vida do alvo para 0 ou menos, pode gastar 1 PM para fazer um ataque adicional contra outra criatura dentro do seu alcance.

Vingadora Sagrada Aliados em alcance curto recebem +5 nos testes de resistência contra magia.

"Cadê aquele ladrão safado?"

"Cadê o Tork?"



Magias 1° — *Curar Ferimentos;* 2° — *Dissipar Magia;* 3° — *Potência Divina;* 4° — *Libertação;* 5° — *Segunda Chance*. CD 29.

For 27, Des 19, Con 22, Int 19, Sab 24, Car 22

Perícias Atletismo +28, Cavalgar +22, Conhecimento + 22, Cura + 25, Diplomacia +24, Intimidação + 24, Intuição + 25, Religião +25

Equipamento Vingadora Sagrada (espada bastarda de adamante atroz precisa pungente vingadora sagrada), armadura completa de adamante equilibrada reforçada selada guardião, 20 rubis da virtude incrustados no seu corpo. **Tesouro** Dobro.

Orcs furiosos

Estes humanoides monstruosos podem ser encontrados em muitos pontos de Arton, em pequenos bandos ou vastas tribos. Selvagens e violentos, lutam com brutalidade e sem estratégia, obedecendo a seus líderes apenas pela força.

Seu maior ponto fraco é a sensibilidade à luz, levando-os a infestar masmorras e outros lugares subterrâneos, de onde lançam ataques noturnos contra povoados civilizados. Encontrar e destruir orcs é trabalho comum para aventureiros.

3D&T Alpha — 4N

F3 (corte), H2, R1, A2, PdF0. 5 PVS, 5 PMS Orc (Infravisão, Inculto, Monstruoso, Má Fama); Fúria.

Táticas

Tática? O primo Krusk nunca precisou de táticas! Um orc tem F3, custo 0 e entra em Fúria se perder um único PV! Tudo o que ele precisa fazer é vingar o primo Krusk!

Tesouro

Era outro Krusk? (2 PEs) As pessoas podem se enganar, não é mesmo? Este medalhão contém um desenho do primo Krusk (feito por um orc). Com ele, você consegue cancelar sua Fúria após perder apenas metade dos próprios PVs (em vez de lutar até a morte ou fuga do rival).

Tormenta20 — ND 1/3

Orc 2, Médio

Iniciativa +3, **Percepção** +0, visão no escuro

Defesa 14, **Fort** +5, **Ref** +1, **Von** +0,

Pontos de Vida 8

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado de Batalha +7 (1d8+5, x3).

Sensibilidade a Luz Quando exposto a luz do sol ou similar, o orc furioso fica ofuscado.

For 18, Des 11, Con 14, Int 8, Sab 9, Car 8

Perícias Intimidação +4, Sobrevivência +0 (+2 em subterrâneos)

Equipamento Couro batido, escudo leve, machado de batalha. **Tesouro** Metade.

Gorloggs

Estas feras primitivas lembram uma combinação massiva de lobo e crocodilo, com mandíbulas capazes de destroçar ossos. Os gorlogg existiam apenas no mundo perdido de Galrasia, até que começaram a ser capturados e trazidos para o Reinado, como temíveis bestas de guerra. Fugindo de seus mestres (muitas vezes após matá-los) e retornando à vida selvagem, passaram a se reproduzir, formando bandos e ameaçando comunidades. Apesar da comprovada dificuldade para domá-los, são até hoje cobiçados como montarias por aventureiros valorosos (ou sem muito amor à vida).

3D&T Alpha — 12N

F4 (corte), H1, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs. Paralisia e Sentidos Especiais (faro aguçado e visão aguçada).

Mordida Poderosa Sempre que ataca um inimigo paralisado, a F do gorlogg é dobrada (triplicada, em caso de crítico).

Táticas

Gorloggs atacam em pequenos bandos. Eles procuram se manter imóveis e escondidos para que seu primeiro ataque pegue o alvo Surpreso (onde apenas a A é utilizada no cálculo de FD). Este ataque será direto contra o pescoço, tentando paralisar o alvo (com paralisia) para que outro gorlogg use a Mordida Poderosa na vítima. Gorloggs irão fugir se perderem mais da metade dos PVs.

Tesouro

Gorlogg de Montaria (5 PEs). Você adota um gorlogg Aliado como montaria. Ele não é muito veloz (a H dele é utilizada para cálculo de velocidade de movimento), mas pode lhe ajudar nas batalhas. Entretanto, nunca será completamente domado. Ao receber ordens que não deseja cumprir (um resultado 5 ou 6 no dado), poderá morder seu dono (que sempre será considerado Surpreso nessas condições).

Tormenta20 — ND 1

Animal 4, Grande

Iniciativa +6, **Percepção** +3, visão na penumbra

Defesa 16, **Fort** +9, **Ref** +6, **Von** +3,

Pontos de Vida 36

Deslocamento 12m (8q)

Corpo a Corpo Mordida +11 (1d8+5, x3).

Agarrar Aprimorado (Livre) Se o gorlogg acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +13).

For 21, Des 14, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 6

Perícias Atletismo +9.

Tesouro Nenhum.

Trogloditas do pântano

Quando um destes homens-lagarto decide integrar um grupo de aventureiros, isso é exceção, não regra. Trogs são predadores cruéis, cheios de ódio por todos os outros seres, especialmente anões. Preferem atacar em bandos e agir na escuridão, à noite ou nos subterrâneos. Sua tática padrão é aguardar por vítimas em emboscadas, mantendo-se escondidos com seu poder camaleônico — então atacam à distância com azagaias antes de enfrentar os inimigos restantes corpo a corpo, enfraquecendo-os com seu gás fétido. São atraídos por armas e outros itens feitos de metal, que eles próprios não sabem forjar

3D&T Alpha — 12N

F3 (corte), H2, R2, A3, PdF2 (perfuração). 10 PVS, 10 PMS. Troglodita (Infravisão, Camuflagem, Ataque Pestilento, Monstruoso, Vulnerabilidade - Frio)

Camuflagem. Por sua pele camaleônica, trogloditas do pântano sempre fazem testes de Furtividade como se tivessem uma perícia própria.

Ataque Pestilento. Trogloditas do pântano podem gastar 2 PMs para expelir um óleo fedorento que exige de todas as criaturas próximas (distância de ataque corpo-a-corpo) um teste de Resistência. Falha resulta na perda temporária de 1 ponto de Força, até o fim do combate. Criaturas com Faro Aguçado falham automaticamente no teste. Criaturas bem-sucedidas no teste ficam imunes ao cheiro de qualquer troglodita do pântano durante 24 horas.

Táticas

O primeiro turno do troglodita será usado com o Ataque Pestilento, tentando provocar redutores de F nos oponentes. Depois, irão concentrar seus ataques naqueles que forem bem sucedidos no teste de R contra o cheiro, ignorando inimigos enfraquecidos. Trogloditas fogem da batalha caso fiquem Perto da Morte.

Tesouro

Óleo de Troglodita (1 PE). Essa essência peculiar pode ser usada como uma bomba de fedor de uso único (causando os mesmos efeitos do Ataque Pestilento dos trogs). Personagens com a vantagem Alquimista são capazes de refinar o óleo (ao custo de outro PE) para que ele seja aplicado em armaduras, garantindo o mesmo efeito uma vez por combate (mas tornando o usuário bastante impopular, com um redutor de -1 em todos os testes sociais enquanto estiver usando o item).

Tormenta20 — ND 1

Trog 2, Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +1, visão no escuro

Defesa 13, **Fort** +6, **Ref** +4, **Von** +1,

Pontos de Vida 26

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 2

Corpo a Corpo Machado de batalha +6 (1d8+3, x3) e mordida +6 (1d6+3).

Ataque à Distância Azagaia +2 (1d6+3).

Mau Cheiro (Padrão, 2 PM) O troglodita do pântano expele um gás fétido. Todas as criaturas (exceto trogs) em alcance curto devem passar em um teste de Fortitude contra veneno (CD 14) ou ficarão enjoadas durante 1d6 rodadas. Uma criatura que passe no teste de resistência fica imune a esta habilidade por um dia.

Sangue Frio O troglodita do pântano sofre 1 ponto de dano adicional por dado de dano de frio.

For 16, Des 12, Con 16, Int 7, Sab 10, Car 8

Perícias Furtividade +6

Equipamento Azagaias x2, escudo leve, machado de batalha. **Tesouro** Metade

Esqueleto demônio

Um esqueleto demoníaco com um único chifre na testa, oriundo dos planos inferiores. Ele está preso para sempre no quadro, onde tortura as suas vítimas.

3D&T Alpha 21N

F3 (perfuração/fogo), H3, R3, A2, PdF0. 15 PVS, 15 PMS. Armadura Extra (Corte, Fogo e Perfuração), Invulnerabilidade (Ataques Não-Mágicos)

Tridente (Bônus Mágico +1, Espiritual)

Táticas

O esqueleto demônio se diverte em atacar os mais fracos. Ele sempre irá focar seus ataques contra baluartes e mais especialmente em personagens com Aparência Inofensiva.

Tesouro

Crânio Demoníaco (1 PE). A cabeça do esqueleto pode ser usada como um elmo que se ajusta magicamente a qualquer usuário. Ela torna o usuário Vulnerável a algum tipo de Energia (*Manual 3D&T Alpha*, pág. 46). Em compensação, o baluarte do grupo receberá Invulnerabilidade contra o mesmo tipo de dano. Se o próprio Baluarte colocar o elmo, além de não receber bônus algum, ele irá se prender a sua cabeça (e só sairá com o uso de Cura para Maldição).

Tridente do Demônio Esqueleto (10 PEs). A arma mágica do esqueleto. Além do bônus de +1, ela causa dano tanto em PVs quanto em PMs. Porém, cada ataque irá custar 1 PV e 1 PM ao portador (ou o dobro em caso de crítico).

Tormenta20 ND 4

Espírito 10, Médio

Iniciativa +11, **Percepção** +9, faro, visão no escuro

Defesa 20, **Fort** +13, **Ref** +11, **Von** +9, resistência a dano 10, resistência a fogo e frio 20, imunidade a ácido, eletricidade e venenos.

Pontos de Vida 80

Deslocamento 9m (6q)

Pontos de Mana 10

Corpo a Corpo 2 Tridentes +16 (1d10+11).

Derrubar (Livre) Se o demônio esqueleto acerta um ataque com o tridente, pode fazer a manobra derrubar (bônus +18).

Magia Inerente 1° — *Escuridão, Explosão de Chamas, Raio do Enfraquecimento.* CD 17

For 20, Des 15, Con 19, Int 14, Sab 10, Car 6

Perícias Atletismo +14, Intimidação +7, Intuição +9, Misticismo +11.

Equipamento Couraça**,** tridente aumentado e cruel. **Tesouro** Padrão.

Mordomo zumbi

O mordomo morto-vivo da mansão, eternamente preso às suas obrigações. A sua calma e educação normalmente só são quebradas frente a convidados sem educação e ladinos de qualquer espécie. Momento em que sua real monstruosidade se revela.

3D&T Alpha 15N

F3 (esmagamento), H2, R6, A3, PdF0. 30 PVS, 50 PMS. Arena (Mansão Maldita), Pontos de Magia Extras ×2 e Sentidos Especiais (audição e faro aguçados e infravisão), Zumbi (Dependência, Lentidão, Inculto, Monstruoso).

Lentidão. O mordomo zumbi sofre redutor de H–2 em testes para ganhar a iniciativa e esquivar.

Olhar Petrificante. O mordomo zumbi pode lançar a magia Petrificação pela metade do custo, mas apenas em alvos que o olharem nos olhos. Esta não é uma habilidade mágica — portanto não pode ser anulada com Cancelamento de Magia; mas Cura de Maldição e Desejo funcionam. Se o Mordomo for destruído, todos que foram petrificados também voltam ao normal.

Táticas

Graças ao seu bônus por Arena (H+2 em combate), o Mordomo Zumbi se mostra muito mais ágil quando alguém resolve mexer na prataria. Ele irá usar o Olhar Petrificante para anular os aventureiros em vez de matá-los. Caso o grupo inteiro acabe petrificado, irá removê-los cuidadosamente e colocá-los para além da sala que protege, fechando a porta para que tudo volte ao normal (libertando imediatamente o grupo da Petrificação). Não é incomum que confisque alguma coisa no processo.

Tesouro

O Mordomo (1 PE): o fantasma do Mordomo Zumbi faz questão de servi-los para sempre. Ele pode providenciar acomodações mesmo em regiões remotas, preparar a cama, polir sua armadura e buscar seus chinelos. Em regras, funciona da mesma maneira que a magia Fada Servil *(Manual 3D&T Alpha*, pág. 94).

Tormenta20 ND 3

Morto-vivo 9, Grande

Iniciativa +5, **Percepção** +9, visão no escuro

Defesa 13, **Fort** +13, **Ref** +5, **Von** +9, resistência a dano 10

Pontos de Vida 81

Deslocamento 6m (4q)

Corpo a Corpo 2 Garras +11 (1d8+3).

Olhar Petrificante No início de seu turno, cada personagem em alcance curto do mordomo zumbi deve fazer um teste de Reflexos (CD 19). Se passar, desvia o olhar. Se falhar, fica lento. Se já estiver lento, fica petrificado permanentemente. Um personagem pode fechar os olhos para ficar imune a esta habilidade, mas sofrerá os efeitos de estar cego. Efeitos que removem paralisia revertem a petrificação.

For 17, Des 12, Con 20, Int 14, Sab 12, Car 11

Perícias Diplomacia +8, Nobreza +10.

Equipamento Traje de Mordomo. **Tesouro** Padrão.

Cabeças voadoras

Uma aberração formada pelas cabeças dos variados animais e monstros que foram caçados e expostos como prêmios. Elas atacam a todos que se aproximam, com

uma ferocidade que lembra o tempo em que ainda estavam presas em seus corpos.

3D&T Alpha 21N

F3 (corte), H3, R5, A3, PdF3 (variável). 50 PVS. Adaptador, Horda, Membros Elásticos, Voo, Maldição (não regenera PVs perdidos em ataques de área).

Horda: Hordas calculam PVs como R×10, mas não têm PMs. Também não realizam movimentos, já que estão vindo de todos os lugares. Ataques de uma horda são sempre direcionados simultaneamente contra todos os inimigos (só se rola a FA uma vez por turno, que será a mesma para todos os oponentes). Além disso, elas têm vulnerabilidade a ataques de área.

Táticas

A Horda de cabeças não age de maneira ordenada, girando em volta do grupo com seus ataques, alternando entre F ou PdF a cada turno.

Tesouro

Gargantilha de Prata (2 PEs). Um acessório metálico para ser usado no pescoço, com um pingente de obsidiana no centro. Enquanto o usar, você se torna imune a ataques Vorpais (ignorando a morte automática e sofrendo apenas dano normal).

Tormenta20 ND 3

Monstro (bando) 2, Grande

Iniciativa +2, **Percepção** +4, visão no escuro

Defesa 17 **Fort** +6, **Ref** +4, **Von** +2,

Pontos de Vida 130

Deslocamento 6m (4q), voo 12m (8q)

Pontos de Mana 2

Corpo a Corpo Mordida +13 (2d6+10).

Sopro (Padrão, 2 PM) As cabeças voadoras cospem fogo em um cone com alcance curto. Criaturas na área sofrem 4d6+3 pontos de dano de fogo (Ref CD 14 reduz à metade).

Ataque em Bando Se um ataque das cabeças voadoras exceder a Defesa do inimigo por 10 ou mais, ela causa o dobro do dano. Se um ataque das cabeças voadoras errar, ela ainda assim causa metade do dano.

Forma Coletiva As cabeças voadoras são imunes a efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano, como a magia Raio do Enfraquecimento, mas sofre 50% a mais de dano por efeitos de área, como uma Bola de Fogo. Um personagem com o poder Trespassar que acerte a turba pode usá-lo para fazer um ataque adicional contra ela (mas apenas uma vez por turno).

For 20, Des 12, Con 16, Int 7, Sab 12, Car 9

Tesouro Gema para o portal na sala 10

Verme gigante

Um verme monstruoso, que é na verdade o antigo mago Zolkan, vítima de um dos seus experimentos que saiu errado. Apenas um poder equivalente a magia Desejo seria capaz de libertá-lo desse sofrimento.

3D&T Alpha 22N

F4 (esmagamento), H2, R6, A2, PdF2 (ácido); 30 PVs, 30 PMs; Armadura Extra (Ataques Não-Mágicos), Invisibilidade, Paralisia, Sentidos Especiais (infravisão e radar) e Terreno Predileto (Laboratórios e Torres).

Espasmo Mortal. Quando chega a 0 PVs, o verme gigante encolhe e se contorce por um turno, quando então explode em uma onda de magia. O efeito é automático (não gasta PMs) e é o mesmo que um Ataque Especial Amplo e Paralisante, feito com o dobro do PdF do verme gigante.

Subterrâneo. O verme gigante pode respirar e mover-se em velocidade normal sob a terra e pedras. Ele também recebe bônus de H+1 para apanhar alvos indefesos.

Táticas

O Verme Gigante atacará com F nos primeiros turnos, tentando esmagar seus alvos contra as paredes ou o teto. Se perder metade dos PVs, irá mergulhar sob a rocha usando o dom Subterrâneo, desaparecendo por alguns turnos para só então voltar para realizar ataques com ácido (PdF) contra usuários de magia (especialmente magos).

Tesouro

Seu Verme! (2 PEs): um pequeno Zolkan se arrasta para dentro do seu bolso e passa a viver ali. Em troca de cuidados, ele lhe dará a habilidade de pagar 2PMs para comprar um acerto crítico em uma jogada de FD *ou* pagar o dobro de PMs para reduzir o dano sofrido em uma escala.

Tormenta20 ND 6

Monstro 13, Enorme

Iniciativa +9, **Percepção** +11, visão no escuro

Defesa 20, **Fort** +17, **Ref** +10, **Von** +6,

Pontos de Vida 221

Deslocamento 15m (10q), escavar 6m (4q)

Corpo a Corpo Mordida +24 (2d8+12 mais 2d6 de ácido).

Agarrar Aprimorado (Livre) Quando o verme gigante acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +29).

Aura Ácida Quando enfurecida, a criatura exala ácido. No início de cada turno do verme gigante, todas as criaturas em alcance curto sofrem 4d6+7 pontos de dano de ácido.

Engolir (Padrão) Se o verme gigante começar seu turno agarrando uma criatura Média ou menor, poderá fazer um teste de agarrar contra ela. Se vencer, engole a criatura. Uma criatura engolida continua agarrada e sofre 2d6+12 pontos de dano de impacto, mais 4d6+7 pontos de dano de ácido, no início de cada turno do verme gigante. Uma criatura engolida pode escapar causando 20 pontos de dano ao estômago do verme gigante (Defesa 10). Isso faz com que a criatura seja regurgitada e fique caída na frente do verme gigante.

For 34, Des 10, Con 25, Int 2, Sab 10, Car 6

Tesouro Nenhum

Minotauros do labirinto

Estes minotauros pertencem a uma variedade mais selvagem, não têm com Tapista, nem seguem seus costumes.

3D&T Alpha 10N

F4 (corte), H2, R4,A2, PdF0. 20 PVS, 20 PMS. Minotauro (Mente Labiríntica, Má Fama, Fobia: Lugares Altos), Sentido Especial (Faro).

Mente Labiríntica. Minotauros nunca se perdem em labirintos. Quando percorrem uma rede de túneis, masmorras ou estruturas semelhantes, conseguem memorizar o trajeto sem precisar de mapas — e sempre serão capazes de achar o caminho de volta. Esta habilidade não funciona em florestas, pântanos e outros tipos de terreno; apenas túneis e corredores.

Táticas

Os minotauros deste labirinto não são um primor de inteligência, mas estão muito habituados a estes corredores. Eles usam seu Faro para caçar os aventureiros pelos corredores, tentando sempre barrar seu caminho para evitar que o grupo escape por alguma área de teleporte aleatória.

Tesouro

Argola de Septo (1 PE): uma argola de metal que alguns minotauros trazem no focinho. Por algum motivo que nunca entenderemos, ela dá ao usuário a mesma capacidade de localização de Mente Labiríntica. Infelizmente, após colocada no nariz, ela só pode ser removida com um teste bem sucedido da perícia Medicina.

Tormenta20 ND 1

Minotauro 4, Médio

Iniciativa +2, **Percepção** +2,

Defesa 16, **Fort** +6, **Ref** +4, **Von** +2,

Pontos de Vida 48

Deslocamento 9m (6q)

Corpo a Corpo Machado Taurico +9 (2d8+5, x3) e chifres +8 (1d6+5).

Faro. O minotauro do labirinto tem olfato apurado. Ele não fica desprevenido e sofre apenas camuflagem (em vez de camuflagem total) contra inimigos em alcance curto que não possa ver.

Medo de Altura. Se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o minotauro do labirinto fica abalado

For 20, Des 10, Con 15, Int 8, Sab 10, Car 9

Perícias Atletismo +9.

Equipamento Machado Taurico, couraça. **Tesouro** Padrão.

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adilson Givan
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Afonso Huang
Agamenon Nogueira Lapa
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Araujo
Alex Luna
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Machado
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Alisson Luiz Lima De Menezes
Alkemarra De Paula Leite
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allan Oliveira
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Altamir Neto
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Amauri Matos De Jesus
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson De Mello Ogliari
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
Anderson Thelles
Andre Augusto Nogueira Alves
André Barreto
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
Andre Peixoto
Andre Russo Moreira
André Santos
Andrew Willian Santos Torres
Andrey Almassy
Angelo Castelan
Angelo Daniel Dagnoni Fernandes
Antônio Henrique Botticelli
Antonio Jansem Targino De Sousa Filho
Antonio Marcos Montanha Filho
Antônio Ricart
Antonio Victor Melo Trindade
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur Colombo Sampaio De Freitas
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Arthur Galdino
Artino Filho
Artur Andrade
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Bento Gabriel
Benuel Farias
Brayan Kurahara
Breno Muinhos
Breno Nunes De Sena Keller
Breno Taveira Mesquita
Brnvsantos
Brunão Crash
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Bottossi
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Carvalho
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno Daniel
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Diniz
Bruno Emerson Furtado
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Fernandes Alves Junior
Bruno Godoi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Meneghetti
Bruno Sakai Costa
Bruno Teixeira
Bryan Luiz Silveira Sipião
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Cosme

Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Henrique De Paula Santos
Caio Romero
Calvin Semião
Cárlisson Borges Tenório Galdino
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Alberto Corrêa Junior
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Fernira
Carlos Henrique Mesquita Do Prado
Carlos L G Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Cassio Santos Silva
Cassius Nunes
Cauê Guimarães
Celso Guedes De Jesus
Cesar Calebe Tormes
Cesar Monteiro Junior
Cesar Perusso
Chris Azeredo
Christian Meinecke Gross
Christoph Fanton
Christopher Pavan
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristian Santos
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Chagas
Daniel Diego Lacerda Cirilo
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sacramento
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danilo Martins Rafael
Danilo Steigenberger
Danyel Pablo Batista Muniz
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
David Córdova Loures
David Ferreira
David Lessa
Davidson Catein Pinheiro
Dayane Abreu
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Barboza
Diego Bertanha Novais
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Castro
Diogo Schmitz Langwinski
Doug Silva
Douglas Drumond
Douglas Jackson Almeida Silva
Eder Sparenberger
Edgar Bittner Silva
Edilazio Luiz
Edmilson Zeferino Da Silva
Ednilson Camargo Lira
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Fukamachi
Eduardo Mendes Marcucci
Eduardo Nogaroto Querobi Dos Santos
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elvis Junior
Elvis Sãngelis Dias Marinheiro
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Kapps De Oliveira
Enzo Murilo Melo
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Eric Ellison
Érico De Paula Lima Campos
Eugênio Luiz
Eurico Alves Girao
Everton Lauton
Everton Luiz
Fabiano Bruno De Azevedo Machado
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Pereira
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fábio Zuim
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Amalfi
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Eleuterio Hoffman
Felipe Gabriel
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Maia Ribeiro Da Silva
Felipe Wellington
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fernanda Pederiva
Fernando Coelho Gomes
Fernando Da Silva Trevisan
Fernando Do Nascimento
Fernando Guarino Soutelino

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Takao
Filipe Barreto Gonçalves
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Rodrigues
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Cruz Ferro
Francisco Eduardo Rocha Júnior
Francisco Marques Da Silva Junior
Francisco Olimpio Da Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Almeida
Gabriel Araujo
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Azevedo Sales
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Dos Santos Vargas
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Melo Santos
Gabriel Menino
Gabriel Portugal G. Santos
Gabriel Rodrigues
Gabriel Vandarte Casadei
Gabriel Zuanetti
George Carlos Gonçalves Da Silva
Gervasio Da Silva Filho
Gilberto Ribeiro Pinto Júnior
Gio Mota
Giovane Santos Araújo Pinto
Giovanni Fadiga Nogueira De Souza
Giuliano Bortolassi
Gladson Caldas
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Antônio Faust
Guilherme Augusto Figueiredo G. De Moura
Guilherme Begotti Domingos
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Peruçolo
Guilherme Tamamoto
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Felix Cardoso
Gustavo Gonçalves Quintão
Gustavo Martinez
Gustavo Moreira Magalhães De Oliveira
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Vinícius Santos
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Heitor Corrêa Clares
Helder Aparecido Pereira
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hess Grigorowitschs
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo Oredes Agapito
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Ian Ruviaro
Igor Rodrigues De Almeida
Igor Z. Favro
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Íris Firmino Cardoso
Isaac Batista
Isla Santos
Ismael Spinelli
Italo Machado Piva
Iury Goncalves Nunes
Ivan San Martín
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jaciel Albuquerque De Souza
Jadinei G. Xavier
Jean Alexsandro Silva
Jean De Oliveira Santos
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jean Rodrigo Ferreira
Jeferson Cardoso
Jeferson Da Rosa
Jefferson Frias
Jefferson Humberto Borges Silva
Jeifson Neves Dos Santos Fernandes

Jeovany Nascimento
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
João Ângelo De Medeiros Da Silva
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João Guilherme Pedrílio
João Henrique Abreu
João Matheus Catin
João Neto
Joao P. Arantes
João Paulo De Souza Coelho
Joao Paulo Melatto Fogo
Joaõ Pedro
Joao Pedro Martins Espindola
João Pedro Moreira Veloso Dos Santos
João Trindade
João Victor Beraldo Pela
Jonas Barletta
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jonathan R S Santos
Jonathan William Silva De Lima
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Alexandre Bueno Aymore
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Luis Medeiros Da Silva
José Antônio Teodoro Borsato
José Augusto Costermani Vale
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Erick Reis
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Rodrigues De Oliveira Neto
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Josevan Silva
Josué Vieira De Melo
Juliano Cataldo
Juliano Meira Santos
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kaede Kisaragi
Kaique Benjamim Bering
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe Silva Freire
Kelvin De Medeiros Cardoso
Kelvin Pirolla
Lara Jennifer De Lima Silva
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Figueiredo
Leandro Murano Sartori
Leandro Soares Da Silva
Leldias
Leo Silva Un
Leonardo Assis
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Bonvini
Leonardo Cardoso Fazan Dos Santos
Leonardo De Souza Kramer
Leonardo Dias Conceição
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Farias Florentino
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Neves
Leonardo Quintas
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luca Meneghin Macuco
Lucas Alencar Nogueira
Lucas Alvarez
Lucas Amoêdo
Lucas Anderson
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Camargo Messas
Lucas Fernandes Lourenço
Lucas Francisco Da Costa Helt
Lucas Helano Rocha Magalhaes
Lucas Manço
Lucas Rijo
Lucas Serrano De Andrade
Lucas Silva Borne
Lucas Sorensen Paes
Lucian Costa Silva
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Luis Augusto Monteiro Coelho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Felipe Nadal Unfried
Luís Felipe R Toledo
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Augusto Monteiro Santiago
Luiz Braga
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Fernando Reis
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Gustavo Fiaux Vieira
Luiz Hugo Guimarães Sales
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Maicon Grazianne De Oliveira Maia
Marcel Pinheiro
Marcela Alban
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Nola
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marco Aurelio Soares Goudart Junior
Marcos Farias
Marcos José Mariano Teixeira
Marcos Nasinbene
Marcos Vinicius Souza Correia
Marcus Vinícius
Marcus Vinicius De Alvarenga
Marcus Vinicius Pereira Freze
Maria Luciana Lima
Marielle Zum Bach
Mário Brandes Silva
Mário Ferrari Neto
Marlon Ricardo
Mateus Cardozo Fôlego
Mateus Guida
Mateus Steiner Scaini
Mateus Veiga
Matheus Armentano
Matheus Augusto Matias Santos
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Hobit
Matheus Maia De Souza Pereira
Matheus Nicolas Bezerra Silva
Matheus Paes Maciel
Matheus Passos
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Rocha Pereira
Matheus Rocha Vasconcellos
Mauricio Bomfim
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Messyo Sousa Brito
Mike Ewerton Alves Jorge
Mitae Do Mato
Murillo Campos
Murilo Oliveira
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Neilson Soares Cabral
Nicolas De Almeida Martins
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Odilon Duarte
Olivia Lopes
Orlando Luiz
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Pablo Bonetti Hallak
Pablo Jorge Maciel
Pablo Kamien
Paulo Cunha
Paulo Drancir
Paulo Eduardo Cantuária
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Curcio
Pedro De Moraes Fernandez Canfora
Pedro Godeiro
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Luiz Paulino Dos Santos
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Netto
Pedro Oliveira Torres De Andrade
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Semedo
Pedro Teixeira Cardoso
Peterson Lopes
Philipe Salvador Loredo
Prince William Andrade Vasconcelos
Rafael Artur
Rafael Assis
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael Guarnieri
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Noleto
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sirosse
Rafael Souza Oliveira
Ramiro Alba Alba Filho
Ranniery Jesuino De Oliveira
Raphael Galimbertti
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Rhenan Pereira Santos
Ricardo A Ritter M Barroso
Ricardo Barbosa Da Silva
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Ricardo Matheus Vicente Felix
Richard Aguiar Bueno
Richard Cardoso
Richard Pinto
Richard Sassoon
Rinaig Yanniz Mendes De Carvalho
Roberta Robert
Roberto De Medeiros Farias
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Fischer Silveira De Souza
Rodrigo Frances De Souza Silva
Rodrigo Freitas
Rodrigo Lemes De Souza
Rodrigo Marques
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Zeymer Auad
Roger Da Silva Naue
Rogério Fabiano Dos Passos
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Ronaldo Vitor Feliciano
Rubens São Lourenço Neto
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Marcelo Goncalves
Sario Ferreira
Saulo Daniel Ferreira Pontes
Saulo Toribio
Sávio Pita
Sávio Souza
Seborpg
Seuraul
Simonarde Lima
Soren Francis
Stephano Baptista Brito Breitt
Sulleman Silva Martiniano
Tafarel Camargo
Tales Zuliani
Tayrone Duque Esteves
Teophanes Barbosa Moraes Neto
Thales Do Amaral
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Bussola
Thiago Cares Cantano
Thiago Costa
Thiago Curvelo
Thiago De Souza
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Ferreira
Thiago Jansen
Thiago Lima
Thiago Loriggio
Thiago Orlandi Fernandes
Thiago Ozório
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Sos
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Tiago Alexandrino
Tiago Alves De Souza
Tiago Augusto Carlos
Tiago Casseb Barbosa
Tiago Deliberali Santos
Tiago Douglas Da Silva
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Moura
Tobias Tadeu De Oliveira Arruda
Uelerson Canto
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hernandes
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victor Kullack
Victor Souza Marinho Costa
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinícius Cunha Coelho
Vinicius Feltz De Faria
Vinicius Gomes Alfama
Vinicius Lima Da Silva
Vinícius Macuco
Vinícius Peres
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Albani
Vitor Alves De Sousa
Vitor Augusto Do Carmo Sousa
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Davis
Vitor Faccio
Vitor Francisco Da Silveira Ribeiro
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Vitor Hugo Soares Alves
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallace Bento Cordeiro Chaves
Wallison Viana De Carvalho
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wellington Souza Branco
Wesley Albuquerque Maranhão
Wesley Francisco Da Silva
William Ferreira
William Rodrigues Aguido
Willian De Souza Silva
Willian Viana Neves
Willian Walter De Sá Arruda
Wilson Luis
Yago Pedrotti Araujo Mansilla
Yasser Arafat Belem De Figueiredo
Ygor Vieira
Yuri Araujo
Yuri Bitencourt
Yuri Nóbrega
Z

Conselheiros

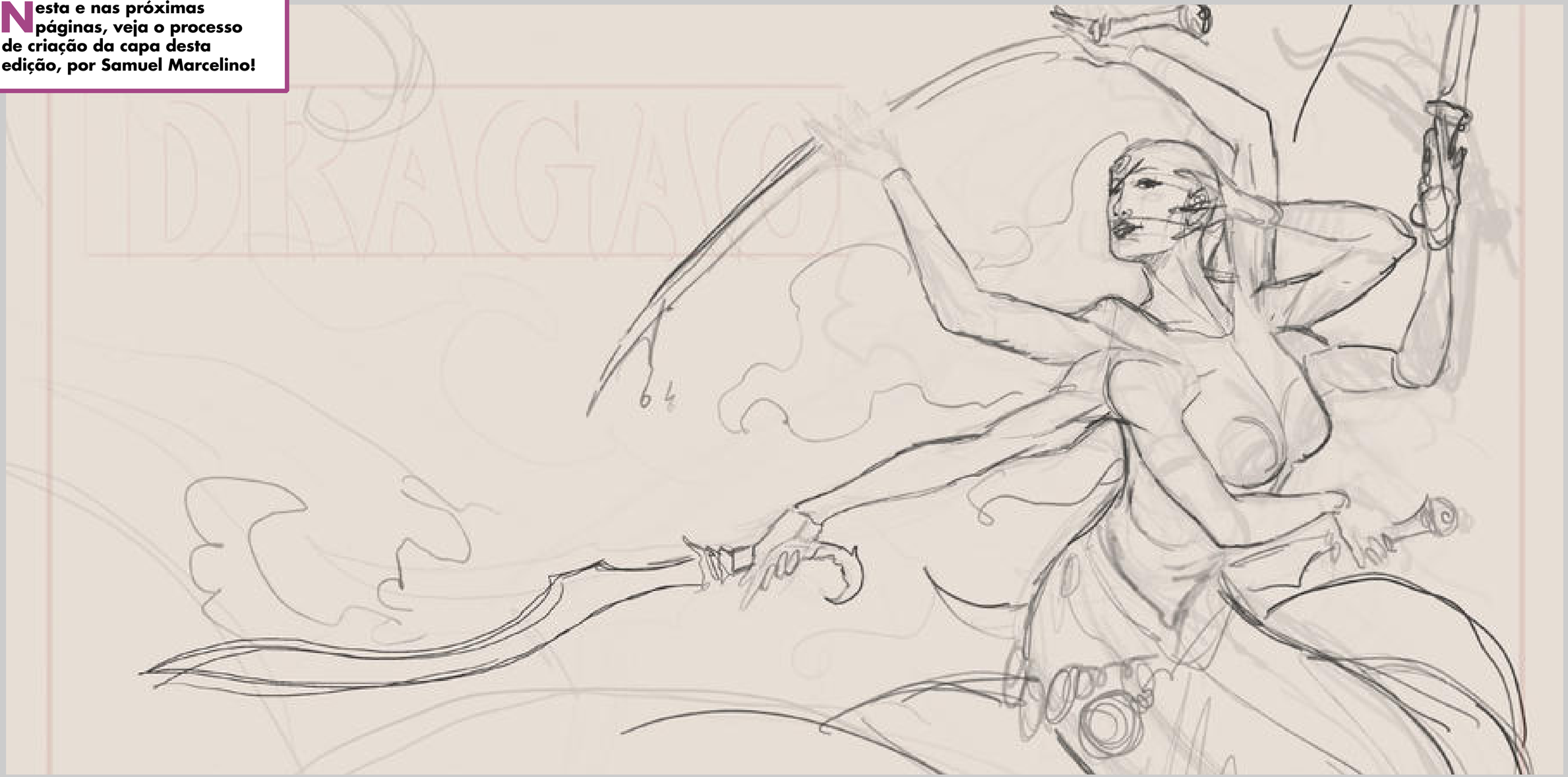
Abner Glaus Pereira Bonifacio
Adalberto Oliveira
Ademir Benedito
Afonso Cassa Reis

Alan Machado De Almeida
Alan Santana
Alberto Calil Elias Junior
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alex Azevedo
Alex Cecconi
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Galdino
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Uhren Mazia
Alexsander Lavoura De Mattos
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Alonso Marinho Horta
Altair Machado Freitas
Amadeu B. Negrão
Ami Aram
Amilton Baracy Junior
Ana Claudia Cunha De Sousa Augusto
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Rodrigues
Anderson Rosa Cecilio De Oliveira
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Fernando Peres
Andre Luis Fonseca Faustino
André Luís Vieira
Andre Luiz Nunes
Andre Luiz Retroz Guimarães
André Nascimento
André Sollitto
Andrei Ajudarte
Angelo De Vargas
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Antonio Mourão Da Silva Oliveira
Antonio Napy Charara Neto
Archie Tadeu Goncalves Alves
Ariel Leonardo Alencar Leitão
Arina De Jesus Rozario
Arthur Conrado Machado Lima
Arthur Fanini Carneiro
Arthur Koala
Arthur Nobrega De Lima Saraiva
Artur Cortez Minchillo Da Silveira
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Augusto Seixas Silva
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Betina Costa
Braulio Sarmento Pereira
Brayan De Oliveira Lima
Bruna Charabe
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Carvalho Alvim
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Eduardo Augusto De Oliveira E Silva
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Felipe Teixeira
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno H M Silva
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Leão Pereira
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Viegas Flores
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Bryan Sousa De Oliveira
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Felipe Giasson
Caio Hathner
Caio Lourencio
Caio Oliveira
Caio Souza
Calvin Vicente Baptista
Camila Gamino Da Costa
Camila Rosa
Carine Ribeiro
Carlos Bernardes
Carlos Castro
Carlos Eduardo Pereira Santana
Carlos G C Cruz
Carlos Henrique Martins Abbud
Carlos Roberto Hirashima
Cassio Pereira
Cassio Segantin
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
César Henrique Da Cruz
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cícero Leandro Júnior
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dalvan Sant’Anna
Dan Cruz
Daniel Bezerra De Castro
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Macedo
Daniel Martins Bezerra
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Darkswipper
Darlan Fabricio Silva Santos
Dartagnan Quadros
Davi Mascote Domingues
Davi Miranda Siqueira Silva
David De Andrade Nunes
David Torrini
David Walter
Débora De Oliveira Borges
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Dereck Gonçalves
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barba
Diego Bernardo Chumah
Diego C. De Souza
Diego Calicchio Boaro
Diego Mascarenhas Ramos
Diego Matos Moura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Pagliarini De Castro
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diogo De Almeida Camelo
Diogo Mello
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Figueiredo
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Santos De Abreu
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Douglas Vieira Dias
Dyego Assis
Dylan Torres
Eddie Junior
Eddu Fuganholi
Éder “Dzr13” Fialho
Eder Wilson Sousa Da Luz Filho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Edson Carlos Da Silva Ghiotto Junior
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo Dos Santos Sousa
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Nunes
Eduardo Polli Jorgensen
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Tavares Machado
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elios Monteiro
Elvys Da Silva Benayon
Emanuel Victor
Emerson Luiz Xavier
Emerson Ranieri
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erick Rodrigo Da Silva Santos
Erik Andrade Oliveira
Esley Da Silva Barboza
Estevão Costa
Estêvão Rendeiro
Estevo Machado
Everton Vieira Martins
Fabiano Raiser Dias Bexiga
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabio Soares
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Augusto Souza Mello
Felipe Barros Dantas
Felipe Becchelli
Felipe Cabral Rodrigues
Felipe Doria
Felipe Intasqui
Felipe Lopes Forte
Felipe Martins
Felipe Massao T. Masutani
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Queiroz
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Thiago Do Nascimento Teixeira De Sousa
Felipe Viero Goulart
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Carpes Vaz Da Silva
Fernando De Souza Alves
Fernando Fenero
Fernando Modesto Dutra
Fernando Radu Muscalu
Fernando Zocal
Filipe Heilborn Gouveia
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Emanoel Do Espirito Santo Terceiro
Flávio Fernandes Da Silva
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Francisco Duque
Francisco Edvando
Francisco José Marques
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Franz Pietz
Frederico Jose Ribeiro Franca
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Alves Rêgo
Gabriel Amaral Abreu
Gabriel Barroso Mirço
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Hirata
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Miranda
Gabriel Moreira
Gabriel Novaes
Gabriel Nunes Da Silva Sobral
Gabriel P Sasaki
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Ripfom
Gabriel Rodrigues Pacheco
Gabriel Santos Passos
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Vilella
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Alves De Oliveira
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Nin
Giordano Zeva
Giovanni Grosso
Giulia Araújo Chaves
Giuliano Tamarozi
Glauco Lessa
Gounford Thiago
Gregório De Almeida Fonseca
Gui Feit
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Capelaço
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Morato De Moura E Silva
Guilherme Nascimento
Guilherme Ribeiro Viana
Guilherme Rojas
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Almeida Agibert
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Ezequiel
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martins Ferreira
Gustavo Reis
Gustavo Vilella Whately
Guto Jardim
Haniel Ferreira
Heberth Azevedo
Heitor Carriel De Abreu
Helton Falcão
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Martins
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo A. G. V. Rosa
Hugo Genuino
Hugo Persechini
Hugo Ribeiro Da Silva
Humberto Gs Junior
Humberto Moreno Tacca
Humberto Reis
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Igor Teixeira
Igor Thiago
Ismael Marinho
Israel Silva Da Silva
Iuri Gelbi Silva Londe
Iuri Perna Prudente
Ivan Ivanoff De Oliveira
Ivan Zanutto Bastos
Ivens Bruno Sampaio Dos Santos
Jaime Paz Lopes
Jandir Roberto Manica Neto
Jarbas Trindade
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jean Carlo
Jean Carlos Lima
Jean Coppieters
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Ramos Ouvidor
Jessy Michaelis
Jilseph Lopes
João Carlos Rodrigues
João Ciocca
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Paulo Naldi
Joao Pereira
Joao Ricardo Ramos
João Soares
João Zonzini
Joaquim Gonçalves Guimarães Junior
Jonatan Griebeler Lemos
Jonatas Monteiro Fernandes
Jonathan Lima Hahn
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
Jorge Theodoro Eduardo Brock
José Alexandre Buso Weiller
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
Jose Manoel Santos De Santana
José Roberto Froes Da Costa
Jp
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Julia Maria Racy Lopes
Juliano Azzi Dellamea
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Junior Itikawa
Junior Ricardo Rutz
Kaique Nascimento
Karen Soarele

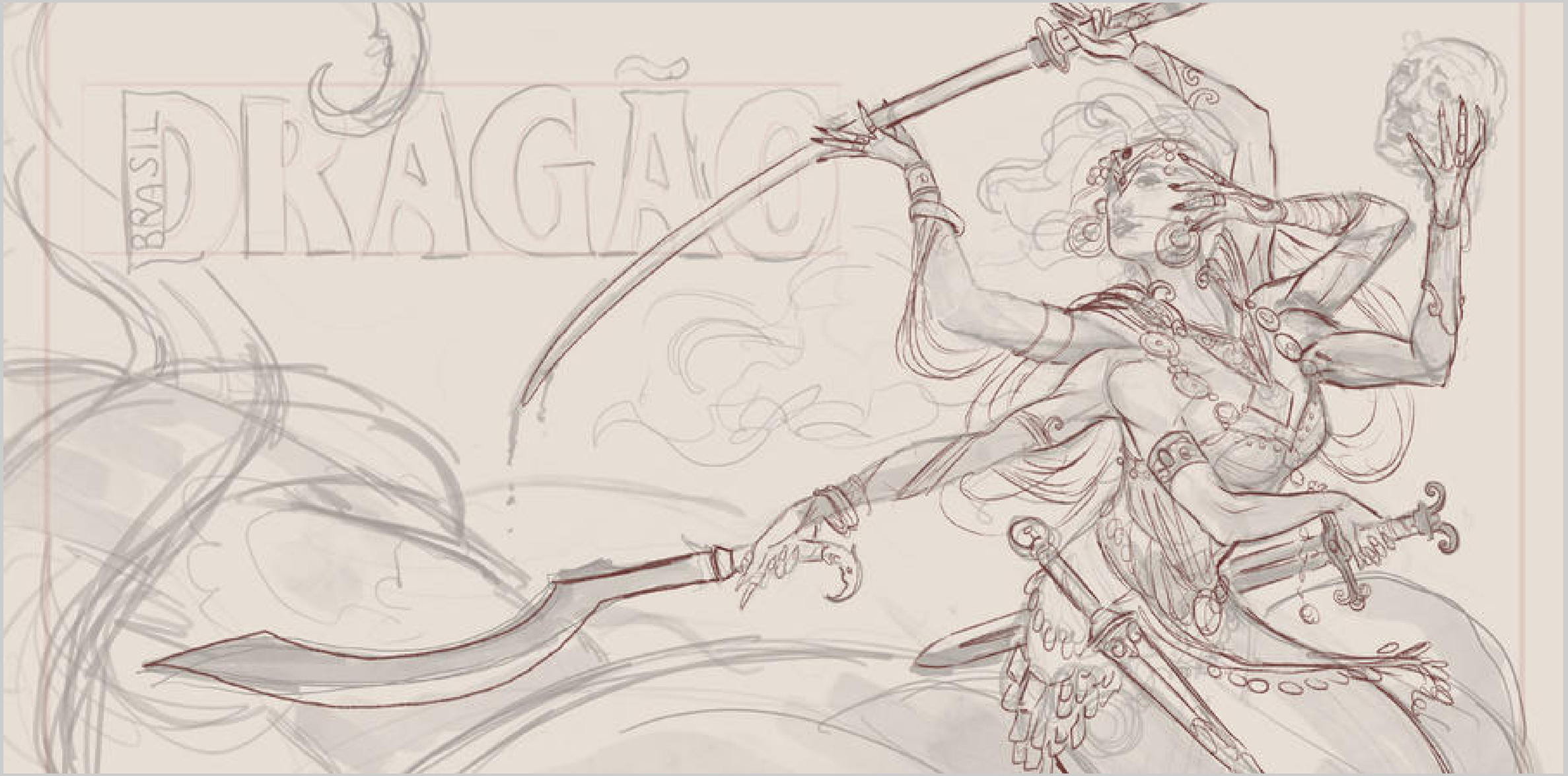
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kyan Derick
Leandro Carvalho
Leandro Duque Mussio
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Leandro Moreira
Leandro Santiago Lima
Leandro Teixeira De Moura
Leo Aguiar
Leon Capovilla
Leonardo Cesar De Campos
Leonardo Cibulski
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Oliveira
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Silva
Leonardo Silva De Alcântara
Leonardo Valente
Leonor Jungstedt
Lex Bastos
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Coquenão
Lucas De Souza
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Gomes
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Menezes
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Rodolfo De Oliveira Rosa
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Del Monaco
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Lucio Pedro Limonta
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Fernando Guazzelli
Luis Filipe Bomfá
Luis Oliveira
Luiz Anthonio Prohaska Moscatelli
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Busca
Luiz Carlos Junior
Luiz Fernando Moscatelli Nogueira
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Henrique Araujo
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Otavio Silva Santos
Luiz Ramiro
Luiz Roberto Dias
Lukas Wyllis Louza De Oliveira
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Lima Souza
Marcelo Matos
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marco Menezes
Marcos Cordeiro
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Santos
Marcus Andrade
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Lins
Marcus Rocher
Marcus Vinícius Kleiman
Marina Ferreira De Oliveira
Marina Gonçalves
Mario Afonso Lima
Mario Hissashi Kajiya
Mario Moura
Marlon Willian Teske
Marth Júnior
Mateus Cantele Xavier Dutra
Mateus Do Nascimento Rocha
Matheus C. Medvedeff
Matheus Dias De Oliveira
Matheus Fernandes
Matheus Henrique
Matheus Martins
Matheus Pivatto
Matheus Rodrigues
Matheus Silva
Matheus Tietbohl
Matheus Torres
Matheus Vieira Dos Reis
Maurício De Moura Almada
Mauricio Maximiano
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mauro Rodrigues Borges
Max Caldeira
Maxwell Rocha Santos
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moisés Araujo Machado
Neimar Alves
Neto Falcão
Neudson Fernandes Vasconcelos
Neves D. Hiago
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nickolas Daniel Santos Bento
Nicolas Caliman De Oliveira
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Odair De Barros Junior
Odmir Fortes
Otto Menegasso Pires
Pablo Pochmann
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrícia Brito
Patrick Porto
Patrick Tavares
Paula Andreza Kohlrausch
Paulo Angelo
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Eduardo De Lima Pacheco
Paulo Emilio
Paulo Felipe Souza
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Baldansa
Pedro Bruno Bento Mendes
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Cruz
Pedro Dias
Pedro Feitosa
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique De Mattos Draeger
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Martins
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Duarte
Pedro Victor Santos
Pedro Victor Silva Santos
Pedro Vitor Schumacher
Peregrino Wernek
Péricles Da Cunha Lopes
Péricles Vianna Migliorini
Philippe Pittigliani Magnus
Piero Lima Capelo
Pierre Jorge De Souza Dourado
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Bezerra Barbosa
Rafael Castro Da Silva
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael Delboni Ribeiro
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Freitas De Souza
Rafael Galdino Marinho
Rafael Giannini Nicoletti
Rafael Guimarães
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Machado Saldanha
Rafael Marques Rocha
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Ribeiro
Rafael Rodrigues Michetti
Rafael Sangoi
Rafael Schmitt Wilhelms
Rafael Sirotheau
Rafael Soares Da Costa
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Mineiro
Raoni Dias Romao
Raoni Godinho
Raony Salgueiro
Raphael Constantino
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Raul Natale Júnior
Rauldouken O'Bedlam
Reinaldo Eleuterio
Renan Carvalho
Renan Critelli
Renan Invernizzi
Renan Rodrigues Cação
Renan Rossi
Renan Vicenzotti
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Estefanutti
Renato Farias
Renato Potz
Renato Ribeiro Soares
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo De Andrade Santos
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Roberto Levita
Roberval Ranches
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rodolfo Nemes Silva
Rodolfo Santos
Rodolfo Santos Entringer
Rodolfo Xavier
Rodrigo Alano Sffair
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Inglada Verga
Rodrigo Keiji
Rodrigo Mokepon
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Peron
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Girasol
Rogerio Ribeiro Campos
Rogers Ribeiro Gonçalves
Romullo Assis Dos Santos
Romulo Bartalini
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Mendonça
Ruan Pablo
Rubens Dos Santos
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samuel Luiz Nery
Samuel Marcelino
Samuel Pereira Dos Santos
Samuel Teixeira Soares Sena
Sascha Borges Lucas
Sasukerdg Mendes
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Lúcio Lopes Duarte
Sergio Migueis
Sidgley Santana De Oliveira
Sidnei Gomes De Oliveira Filho
Silvino Pereira De Amorim Neto
Silvio Romero Tavares Neiva Coelho
Simone Rolim De Moura
Solivan Alisson Dos Santos
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tárik Raydan
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thales Campelo
Thales Sousa
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Colás
Thiago Da Silva Fagundes
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Edgard Lima De Castro
Thiago Freitas
Thiago Morani
Thiago Pereira
Thiago Rosa
Thiago Thomaz Rolim
Thomas Kuchnir Borges Ramos
Tiago Alves Araujo
Tiago César Oliveira
Tiago De Carvalho Silva
Tiago Figueiredo
Tiago Frozza
Tiago Henrique Ribeiro
Tiago I. B.
Tiago Lima
Tiago Lima Barboza
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Resemblink
Tiago Ribeiro
Tiago Santa Maria Rodrigues Marto
Tiago Soares
Tião Luna
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Tartarotti Ries
Vauderag "Shaka" Junior
Vially Israel
Victor Araújo
Victor Castro De Sa
Victor De Quadros Carabajal
Victor Eduardo Guilherme De Medeiros
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Leandro Fernandes Lima
Victor Lopes
Victor Lopes
Victor Matheus Almeida Queiroz
Victor Otani
Victor Pires Mendonça
Victor Sapateiro
Victor T Melo
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Aquino Calheiros
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinicius Mendes Da Silva
Vinícius Menezes
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinicyus Mendonça De Brito
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Vítor Nascimento Da Silva Andrades
Wagner De Almeida Junior
Washington Alencar
Wellerson Monteiro Dos Santos
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wesley Diniz Ferreira
Wesley S. Novaes
Willian Alencar Humphreys
Willian Andrey Cruz Dos Reis Arcas
Willyann Hipolito Lugli
Wolf Fivousix
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Machado
Yves Souza Dos Santos
Yves-Medhard Tibe Da Cunha Tibe-Bi

EXTRAS

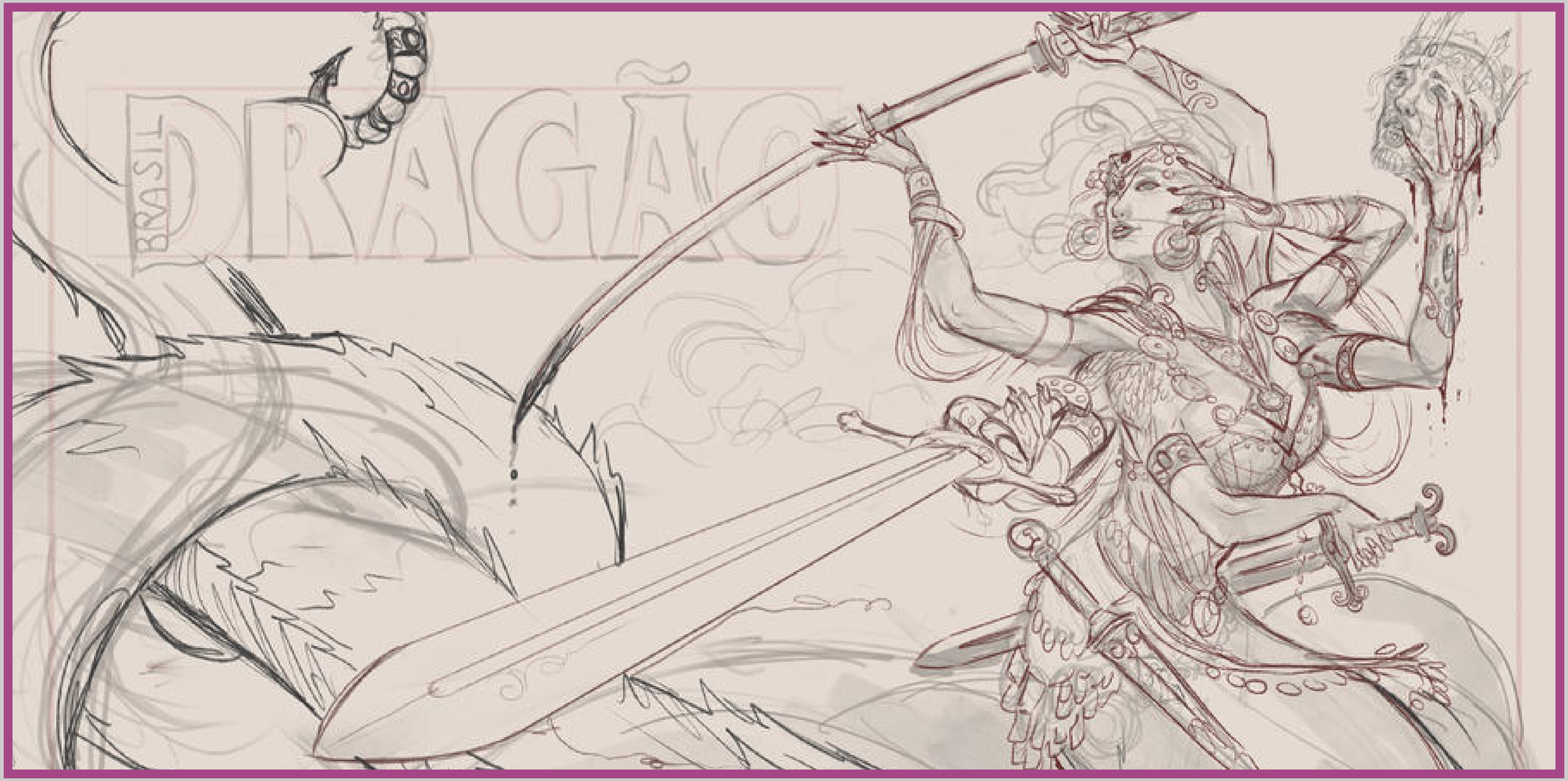
Nesta e nas próximas páginas, veja o processo de criação da capa desta edição, por Samuel Marcelino!



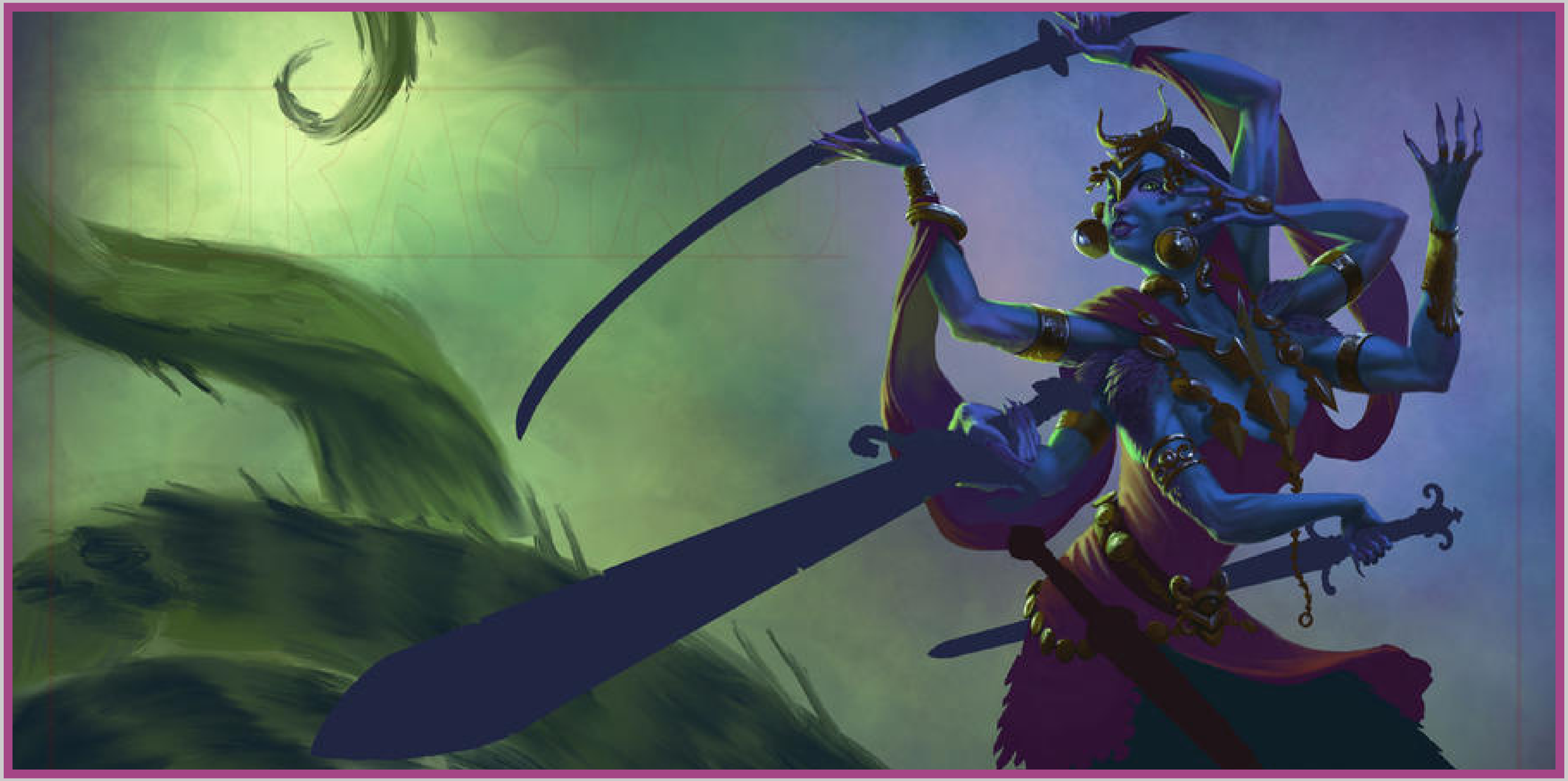
EXTRAS



EXTRAS



EXTRAS



EXTRAS

EXTRAS